OVERWATCH BLIZZARD YİNE ÜSTÜMÜZE OYNUYOR!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Haziran 2016/06 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 104 • ISSN: 1307-8933

DOOM
Cehennem bu kadar eğlenceli olmamalıydı

+

TOTAL WAR: WARHAMMER
Özlediğimiz Total War ruhu nihayet geri geldi!

SON BİR KEZ DAHA ÇAL BE NATHAN!

UNCHARTED 4
Bir Hırsızın Sonu

DAHA FAZLA İNCELEME!

HOMEFRONT: THE REVOLUTION • STELLARIS • **BATTLEBORN**
THE DETAIL • **TUHAF DEPREM** • STARDEW VALLEY • **OVERFALL**




SYF
30

İÇİNDEKİLER





52 TOTAL WAR WARHAMMER

Total War'un boyunu aştığını düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz.



SELAM OGZ!

PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL

114 SON JETON

KOTOR II - THE SITH LORDS

Işın kılıcını renksiz sevenlere...



38 OVERWATCH

Bir FPS severleri zehirlemediğin kalmıştı, onu da yaptın Blizzard!



KAPAK

44 UNCHARTED 4: *Bir Hırsızın Sonu*

Konsol aldıran efsaneyi muhteşem bir finalle sonlandırmaya hazır mısınız?

24 ÖN İNCELEME FINAL FANTASY XV

"Hâlâ bitmedi mi bu seri?" diyenlere inat, bomba gibi geliyor!



ÖN İNCELEME

102 DATA DOSYA: TÜRKİYE'DE İNTERNET

Bu dosyada Adil Okuma Kotası uygulanmaktadır.

86 ALT INDIANA JONES

Kamçılar hazır mı? Şapkalar? Ya yuvarlanan kayalar?



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

UÇABİLİYORUM, ÖYLEYSE VR'IM

Ofiste bir öğleden sonra... Kafasının yarısını kaplayan kask-gözlük karışımı şeylerle, bambaşka yönlere bakarak birbiriyle iletişim kurmaya çalışan, bir yandan da "acaba ters bir hareket gelir mi" tedirginliğiyle bir eliyle vücudunu koruyan kocaman ve ürkek adamlar görüyorum etrafta. Aralarında geçen diyalogları da yazardım ama annemi babamı korkutmak istemiyorum. Kızımız ne manyak işlere bulaşmış demesinler, gelip beni işimden gücümden etmesinler şimdi.

Evet, aynen tahmin ettiğiniz gibi nihayet Oyungezer ofisi de VR çılgınlığından nasiplenmeye başladı. **VR'ın 5 Aşaması** diyebileceğim uzun sürecin ilk üç fazını; **1**-Dehşet, **2**-İnkâr ve **3**-Şüphe'yi denk düştükçe denediğimiz VR cihazlarıyla birkaç yıldır atlatmaya çalışıyorduk. Şimdi dördüncü aşamadayız: Coşku. Bir süre sonra alışacağız ve **5**-Normalleşme'yle birlikte VR oyunları hakkında konuşabilir hale geleceğiz.

En çok oyun sektörü tarafından kucaklanmasına rağmen henüz oyunlar adına pek bir yol kat edebilmiş değil sanal gerçeklik cihazları. Asıl coşku uygulamalar tarafında yaşanıyor. Mimari projelerden askeri tatbikatlara kadar enteresan bir dolu fikrin göbeğinde ya bir Vive ya bir Oculus görüyoruz bugünlerde. Fakat biliyoruz ki bu deneme yanılma döneminin bağlanacağı yer yine oyunlar olacak.

Biz de o gün için hazırlıklarımızı yapmaya başladık. Oyungezer Online'a uğradığınızda **OGZVR** sekmesine bir tıklayın derim. Orada gün gün büyüyen VR deneyimini, geliştirici ve kullanıcıların ilginç denemelerini, ağır abilerin zihin açıcı fikirlerini derleyip sunuyoruz size. İlginizi çekerse bekleriz:
oyungezer.com.tr/ogzvr

Dergi içeriğinden bahsedemedim bu ay. Ama her zamanki gibi; sizi burada görmek ne güzel :)



forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

DAHA AZ ÖVGÜ SÖZCÜĞÜ, DAHA BOL ELEŞTİRİ!



Bu nasıl bir aydı böyle! Bırakın yaz kuraklığını atlatmayı, seneye kadar yeni oyun çıkmasa bile hiç sıkıntı yok. Total War: Warhammer, Uncharted 4, Stellaris, Doom, Overwatch... Bir de Overfall var ayrıca, bizim topraklardan çıkmış en kaliteli yapımlardan biri olduğuna hiç şüphe yok. Oyun sektörümüz, ülkenin genelinin aksine ileri mi gidiyor ne?

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: ONUR KAYA

BİR DİNOZORUN FİKİRLERİ

Merhaba arkadaşlar, yaklaşık 30 yıldır video oyunları oynayan ve derginizi ilk sayısından bu yana takip eden bir okurunuz, yok hayır düzeltiyorum, dostunuz olarak biriktirdiğim bazı yorumlarımı ve fikirlerimi sizlerle paylaşmak istedim.

1. Boş vakitlerimde eğlenmek için oyun oynamak dışında youtube videoları da izliyorum. Sizlerin de ilgisini çeken, kaliteli ve eğlenceli youtuber'ları tanıtacağınız bir dosya konusu hazırlasanız nasıl olur?
2. 1TL'ye reklam köşeniz bence dâhice bir fikir. Her kim akıl ettiyse aklına sağlık. Video oyunları sektöründe reklam harcamalarını finanse etmek özellikle ülkemizde çok büyük bir engel.
3. Sarp'ın ayrıldığını bir okur mektubunuzda okuyunca fark ettim. Hayırlısı diyelim. Umarım sektördeki bilgi ve birikimini heba etmeyecek bir alanda çalışmalarını devam ettirir. Bir Sarp kolay yetişmiyor ^_^
4. Noyan'ın sayfasındaki kutucuk gibi, bu ay ne oynadık diye bir bölümcük açıp yazarların inceledikleri oyunlar dışında eğlenmek için o ay ne oynadıklarını da okusak keyifli olabilir diye düşünüyorum. Ne dersiniz?
5. Kendisine zaten oldum olası ayrı bir samimiyet duyduğum Sinan'ın gençlerle sohbet videolarını harika buldum. Zamanımızı kendimize ve yakın çevremize faydalı olacağını düşündüğümüz gayretler için hızla harcıyoruz. Bu gayretlerimiz sonucunda zaman zaman kısa süreli mutluluklar da yaşıyoruz. Ancak daha iyi bir bilgisayar, iyi bir sınav notu, yeni bir sevgili veya daha iyi bir iş sahibi olmanın verdiği mutluluk bir süre sonra tükeniyor. Yeniden mutlu olabilmek için tekrar aynı şekilde gayret göstermek gerekiyor. Bu arada zamanımızın (ve varsa paramızın) bir kısmıyla toplumun yararına bazı izler bırakabilirsek kalıcı mutluluğa erişebiliriz. Sinan'ın çabasının buna çok iyi bir örnek olduğunu düşünüyorum.

Herkese sevgiler, selamlar.
-Mehmet Emin Varan



> ARAYA BAŞKA OYUNLAR GİRİNCE FIRELINK SHRINE'DAKİLER ÖZLEDİ BİZİ

Selamlar Mehmet Emin, hoş geldin, bu kadar biriktirme ya, yazıver aklına bir şey geldikçe.

1. Tam olarak öyle bir planımız vardı aslında bir ara ama sonradan arada kaynadı gibi oldu. Bir resurrect atabiliriz.
2. Bence de hem sevimli hem de faydalı bir alan 1TL'lik ilan sayfası. Akıl edenin aklına sağlık dileklerini paylaşıyor ve Serpil'e gönderiyorum. Yalnız bu kadar faydalı olabileceğini düşündüğüm bir alana pek de rağbet yok aslına bakarsan.
3. Böyle şeyler söylemeyin adamın burnu kalkıyor sonra ^_^ Şaka tabii, candır Sarp. Sektörden tümüyle kopmadığı için mutluyuz biz de.
4. Bak o güzel olmaz bence çünkü incelediğimiz oyunlara zaten devasa bir zaman ayırdığımızdan ekstralarımız pek de parlak olmuyor maalesef. Bir Dark Souls III var mesela benim, araya Stardew Valley ve Total War: Warhammer girdiğinden beri açıp bakamadım. FIFA ve Heroes of the Storm açabiliyorum nadiren ama bu tip kısa kısa oynanan şeyleri yazmanın da pek esprisi yok nihayetinde.

Tahminli Takvimlere Özlem

Bu sene için çok geç, 2017 için çok erken... Ama yine de bir düşünsenize çok güzel olmaz mı?: "Yine yeni yeniden!!! OGZ'nin olağanüstü tahmin ekibinden Oyun Takvimi!!!" -Alp Eren Çatak

^_^ Yorum yok. "Belki olur, belki olmaz" gibi iğrenç, politik bir cevap vereyim.



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...









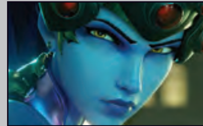


5. Bir şeylere sahip olmanın getirdiği mutluluktan, kendimiz dışında bir şey için feragat etmek de hoş hisler uyandırabiliyor insanda. Sıkışık zamanımızda morali bozuk bir arkadaşımızı, yapmak gerektiği için değil de gerçekten dinleyerek, önemseyerek teselli etmekten, parasızken sırf sanatını takdir ettiğimiz için bir metro çalgıcısına para vermeye, kimi zaman da Sinan abinin yaptığı gibi birikimimizi başkalarına aktarmaya, sadece kendimiz için yaşamadığımızı bize hissettirebilen şeyler, aslında insanın içini en çok umutla dolduran şey belki de. Bu yolda sahibiyetinden vazgeçtiğimiz şeyimiz çok sınırlı olan zamanımız oluyor ama geleceğe umutla bakamadıktan sonra bize verilen süre sınırsız olsa bile bir anlamı var mı? (-Onur)

Sevgiler bizden efendim. Yine bekleriz.



Videolarda Bu Ay



Overwatch'la ilgili olmayanlarımız bile Blizzard'ın Pixar'ı aratmayan mini animasyonlarının hastası: **tinyurl.com/ogz-104-overwatch-animated**



Bakıyorum da TWW ile ilgili bir şey yok bu ay Selam'da. Olamaz! Olamaz! 360 derecelik çıkış videosunu buyurun öyleyse: **tinyurl.com/ogz-104-tww**



Ya klişe olacak ama "olamaz, olamaz" deyince aklıma geldi. Kenan komutanım, Kenan komutanım... **tinyurl.com/ogz-104-kenan**



Just Cause 3'ün mod desteği yalnızca PC'de ne yazık ki.

AYLARCA BiRiKEN SORULAR VE NINTENDO...

Ömer Abi, şu an sana mı yazıyorum bilmiyorum. Aylardır deniyorum ama... Evet pek iyi bir giriş yapmadım. Hadi yapayım. Merhaba Oyungezer ailesi ve Ömer abi! (Neyse ben sorulara geçeyim en iyisi).

1. Abi animelere çok geç başladım bu nedenle Naruto gibi seriler gözümü korkutuyor, nasıl hikâyelerini öğrenebilirim? PS4'üm ve Naruto SUN Storm 4'üm var ama bazı nedenlerden dolayı daha oyuna başlayamadım. Başlasam bile oyunun %70'ini ancak anlarım (İngilizce seviyesinden).
2. Kısa ama güzel animeler önerebilir misin? (Erased gibi)
3. Abi kaç gündür aklımda şu soru var... Superman vs. Dante (eski). Sence kim alır?
4. Anime oyunu önerir misin PS4'e?
5. Just Cause 3 konsolda modlanabilecek deniyordu, ne oldu?
6. Shingeki no Kyojin'in oyununa ne oldu?
7. Sarp Abi'nin Star Wars 101'ine ne oldu?

Bir de sence Nintendo New 3DS XL almak mantıklı mı? Bunun için Xbox 360'ımı satmayı düşünüyorum... Aksesuarları ve 26 oyunuyla toplamda 2000 TL'den fazla masraf etmişliğim var. Alıcı çıkar mı? Bir de aklımda 5 oyun var ama (Kirby Planet Robobot, Luigi's Mansion: Dark Moon, Pokemon X ve Y, Xenoblade Chronicles 3D, Super Mario Bros 2) 5 tane de sen önerebilir misin?



Sorularım şu anlık bu kadar. Mayıs'ta doğum günüm var, Haziran'da dergide görürsem uçarım... Bir de Kaan Saraç arkadaşım var. 2 ay önce ve geçen ay sorusunu yanıtlamışsın artistleniyor şimdi, benimkini de dergiye koyar mısın? :D
-Prematüre Buğra

Hoş geldin Buğra, evet başardın mailini doğru yere göndermeyi ^_^

1. Bence mesela Naruto'nun hikâyesini öğrenmenin kısa yollarını aramaktansa izlemen daha idealdir. Sonuçta "şu oldu, bu oldu" şeklinde bir özet okuduğun/izlediğin zaman Naruto'yu Naruto yapan o tecrübeyi tatmamış, o karakterleri doğru düzgün tanımamış, efsane anları yaşamamış olursun. Yine de özet istersen SUN Storm 4 değil de önce SUN Storm 2'yi oynaman gerekir (önceki nesil konsollarda maalesef). İngilizceyi çok kafana takma ayrıca, %70 anlasan da yeterlidir şu durumda, böyle böyle ilk başta az anlayarak gelişiyor zaten İngilizce dediğin de.
2. Sanırım Erased gibi derken tarz olarak değil, uzunluk olarak onun gibi demek istedin. Tarz olarak ona benzer, kısa bir seri daha yok çünkü (Steins;Gate var biraz daha uzun olarak). 12 civarı bölüme sahip en güzel serilerden ise The Melancholy of Suzumiya Haruhi, Baccano, Ping Pong, Bakemonogatari, The Tatami Galaxy gibi birkaç isim vereyim.
3. Yani Dante'ye saygısızlık olmasın ama Superman yüz tane Dante'yi aynı anda keser. Adam abartı güçlü.
Doğru söylüyorsun da aslında bilemiyorum Ömer ya, kestiği bir bölüm sonu canavarından Kriptonit kakmalı Demonic Arm kazansa o kadar dövüş stilinin arasında bir şeyler yapabilir bence, sonuçta adamdaki alet edevat Batman'i aratmıyor zaman zaman :) (-O)
4. Naruto SUN Storm 4 ^_^
5. Öyle bir söylenti vardı çok eskilerden kalma ama yapımcılar yalanlamıştı sonradan, konsolda mod desteği olmayacak oyunun.
6. Geliyor geliyor, acele etme ^_^ Ağustosun sonunda çıkacak. Hiç de fena durmuyor bu arada.
7. Sarp'ın kendi kişisel Youtube kanalı var, orada her hafta düzenli olarak Star Wars 101 videosu yayınlıyor. Benim de misafir olmuşluğum var iki kez. Bir daha çağırmadı ama, sevmediler beni herhalde :/
Seni konuk ettikten kısa bir süre sonra sezon finali yaptı zaten Sarp. Senden sonra bölüm çıkarmadı adam yahu! (-O)

İkinci el konsol piyasasına çok hâkim değilim ama Sahibinden'e baktım az önce, dediğin ayarda bir 360 sistemini oyunlarıyla beraber 600-700 TL civarına satabilirsin sanırım. 3DS almak tabii ki mantıklı, şahane oyunları var, daha fazlası da çıkmaya devam ediyor. Mesela senin saydıkların dışında fırsat olsa kafa göz dalacağım 5 oyun saymam gerekirse : Ocarina of Time HD, Fire Emblem: Awakening, Monster Hunter 4 Ultimate, Bravely Default, Kingdom Hearts: Dream Drop Distance.

Nice mutlu yaşlara o halde, Kaan'ın da burnunu sık benim için, çok artistlik yapmasın ^_^

NAÇİZANE BİR İSTEK

Selamlar Ömer. Nasılsın iyi misin? Ben Özgür, bugün itibariyle 30 yaşındayım :P Öncelikle yeni pozisyonun olan Yazı İşleri Müdürlüğü için seni kutlarım. Sarp'ın ayrılması çok kötü oldu çünkü dergiye çok şey katan birisiydi. Ama heyhat hayat! Umarım dergi bünyesinde ara ara da olsa gözükür.

Şimdi benim konu başlığında da belirttiğim gibi naçizane bir isteğim olacaktı senden çünkü artık yazı işleri senden soruluyor. Dergiyi daha doğrusu büyük 3'lünün önderliğindeki tayfayı 2003 Ekim'den beri takip ediyorum hiç aksatmadan. Bu süreç içinde yurtdışında kaldığım zamanlar oldu, askerlik zamanlarım oldu. Ama hep aldım dergiyi. Farklı bir yönden bağlıyım anlayacağın. Bu bağlılık da bana yanlış olarak gördüğüm şeyleri söylememi dikte ediyor. Sene 2004 civarı Sinan abi bir söz söylemişti giriş yazısında:

"Bir ülkenin işgali zihinlerden, zihinlerin işgali dilden geçer. Lütfen dilimizi koruyalım."

Bu cümleye kadar internet âleminde abuk subuk yazan ben çok ciddi bir dönüş yaşadım. Konuşmamda, yazışmalarda Türkçe kullanımına çok dikkat etmeye başladım ve seneler boyunca da bu gelişerek devam etti. O zamanlar benim ve benim gibi yüzlerce insanda bir farkındalık oluşturan Sinan abiye teşekkürü bir borç bilirim.

Şunu söylemek istiyorum Ömer: Bazı yazarlarınızın kullandığı yazım dili çok kötü. Özellikle cümlelerinde sürekli Türkçe karşılığı olan kelimeler yerine yabancı kelimeleri kullanmayı sürdürüyorlar. Şimdi diyebilirsin ki "onların yazım tarzı o". Evet olabilir. Fakat siz her dönem genç akılları peşine takan, yeni yetişenlerin çoğunlukta olduğu bir topluluğa hitap eden bir yayınsınız. Yani bana göre kesinlikle üstlenmeniz gereken sorumluluklar var. O da başta dil konusu.

Yukarıda yazdığım cümle işte burada devreye giriyor. Sizin yazarlarınız (isim vermek istemiyorum) bu cümleyi toptan çöpe atıyor. Ama bu yazarlar belli sorumluluğa sahip olmalı. İngilizce önemli eyvallah ve Allah'a şükürler olsun ben de biliyorum. Ama bu ayrı bir şey, yazım dilinde Türkçe kelimeler yerine İngilizce sözcüklerin bırakılması apayrı bir şey. Çünkü siz o kelimeleri doğrudan İngilizce olarak koymaya devam ettikçe o genç beyinler tamamıyla o kelimelere alışacak. Bugün "sahte" sözcüğü neredeyse unutulacak kıvama geldi. Son zamanların moda sözcüğü "hype" bizim sokak ağzının "gaz" kelimesinin yerini aldı alacak. Daha birçok örnek var.

Çok uzattım biliyorum. Kıssadan hisse senden ricam artık yazılarınızın daha dikkatli yazılması. Siz bir topluluğa hitap ediyorsunuz. «Her kelime Türkçe olsun ulan» değil derdim, hayır. Ama mükemmel Türkçe karşılıkları olan kelimeler yerine inatla ve belki de farkında olmadan İngilizce kelimeler kullanmak ne millete İngilizce öğretir ne de dile fayda sağlar. Saygılar, kolay gelsin.
-Özgür Gökmen



❝ BEĞENMEYENİ BLACK PANTHER KOVALASIN, CIVIL WAR BOMBA GİBİYDİ! ❞

Selamlar Özgür, ne olsun, hiç fena sayılmayız, sen de iyisindir umuyorum. Ayrıca happy birthday :P Kutlama için sağ ol, dergiyi batırmamaya çalışacağız bakalım. Sarp çok uzaklara gitti belki ama kalbimizde yaşıyor (aslında 2 sokak aşağı gitti ve İçerenköy'de yaşıyor ama neyse).

Şimdi böylesine güzel yazılan bir mektuba ve hassasiyet duyulan bir konuya ters bir şey yazmak istemem ama doğrusunu istersen "günlük dilde yabancı kelime kullanımı" konusuna nispeten az hassasiyet besleyen biriyim. Derin bir mevzu, ayrıca bir şeyler karalayacağımdır bu konuyla ilgili de, bütün diller bünyelerine zaman içinde giren yabancı sözcüklerle zenginleşir. Birden "hayır bundan sonra dilimizi koruyoruz, yabancı sözcük kullanmıyoruz" demek dilin evrimleşmesinin önüne geçer. Günlük yaşamda da insanlar "hangi sözcükleri kullanmalıyım" şeklinde bir hesap kitap peşinde olmaktansa kendilerini karşı tarafa en iyi şekilde nasıl ifade edeceklerine yoğunlaşmalıdır derim.

Ha elbette bu demek değil ki "Türkçe kelimeler yerine yabancı kelimeler de kullansak fark etmez". Erkek arkadaş yerine boyfriend, sahil yerine beach falan kullanıldığını duymak da tuhaf tabii. Anlamsız ve komik geliyor.

Ancak dilimizin kullanımıyla ilgili temel sorun, yabancı kelime yoğunluğundan ziyade kendini ifade edebilecek şekilde dile hâkim olamama diye düşünüyorum. İnternette olsun, başka yerde olsun abartmıyorum, okuduğum cümlelerin çoğunluğunu "ne demek istemiş acaba?" diye düşünerek okuyorum. Dağınık, kurallara uymayan cümleler her yerde. Dil kurallarını gereksiz, sadece Türkçe derslerini geçmek için öğrenilmesi gereken şeyler olarak görenler, aslında bu kuralların kendini en iyi ifade edebilmek, en iyi şekilde iletişim kurabilmek için var olduğunun farkından olmayanlar çoğunlukta maalesef.

Yanlış anlama, düşüncelerinde haksızsın demiyorum. Özellikle de direkt Türkçe karşılığı bulunan kelimelerin yabancı karşılıklarını kullanmanın bir manası yok. Uyarı için teşekkürler, daha dikkatli olmaya çalışacağızdır (duydunuz mu ey yazar ahalisi!?).

Burada çeviri işiyle uğraşan biri olarak bir parantez de ben gireyim; yazı içinde yabancı dilde (özellikle İngilizce) kelimeleri, Türkçe makul sayılabilecek karşılıkları olsa bile kullanmak zorunda kalabiliyor ya da böyle kullanmak zorunda hissedebiliyoruz bazen. Bu pek çok faktöre bağlı bir durum, senin verdiğinde örnekten yola çıkarsam, "hype=gaz" basitliğinde olmuyor ne yazık ki her zaman. Mesela bazen kullanmak istediğimiz kelimenin Türkçe karşılığı, güzel olsa bile sayıca daha fazla kelime içermek zorunda oluyor. Bazen de eş & yakın anlamlı kelimelerin aynı yazı içinde çakışarak, tekrar yoluyla anlatım bozukluğu üretmesi durumu baş gösteriyor. Örneğin Amerikan çizgi romanlarında sıkça kullanılan "event" kelimesini "büyük hikâye" diye kabaca çevirmeye çalışabiliriz ama bu sefer de bu kelimelerden birini aynı yazı içerisinde tekrar kullanmak gerektiğinde, bizi rahatsız ediyor.

Bir başka nokta; basılı bir yayın olduğumuz için yazdığımız yazıların uzunluğuna da dikkat etmek durumundayız, dolayısıyla da zaman zaman uzun açıklamalar vermek yerine nokta atışı yapmak zorunda kalıyoruz. Farklı mecralardaki karakterlerin hikâyelerinin çakıştığı öykü anlamına gelen "crossover" terimi buna bir örnek mesela. Türkçe'de bu kelimenin ifade ettiği anlamı isabetli bir şekilde aktarmayı, terim olarak kullanmadan cümle

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











BİR DENEME

Uzun zamandır sizlere yazamıyorum. Kısa bir süre daha da yazamayacağım muhtemelen. Ama şimdilik bir ön gösterim niteliğinde şu çalışmamı paylaşayım. Oyungezer'in Big Boss'u, Venom Goyun! -Tuncer Haydarlar

Teşekkürler Tuncer, eminim dergideki Goyun'u seven azınlığın (yani ben hariç herkesin) hoşuna gidecektir hazırladığın görsel ^_^ Eline sağlık.



geneline yayarak deneyebiliriz ama bu bize çok yer kaybettirir.

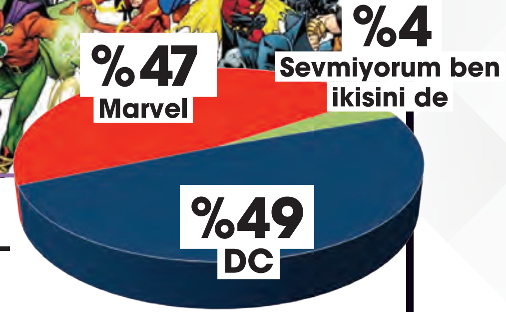
Bunun üstüne İngilizce bizim dilimize kıyasla çok daha rahat ve organik bir şekilde (resmen kullan-at pratikliğinde) günlük konuşmada yeni kelimelerin türetilebildiği bir dil olduğundan kültürel etkileşimlerde bir baskınlık elde ediyor.

Hepsinin üzerine bence acı bir nokta daha ekleniyor; sosyal medyanın gücünün korkunç bir şekilde artması, son on yılda insanların birbirine örnek olabilme gücünü, bizim gibi mecraların onlara örnek olabilme yetisinin çok üzerine çıkardı. Evet, biz güzel şeyler yapmaya uğraşıyoruz ama erişilebilirlik ne yazık ki çağımızda çok daha ön planda olan bir şey ve ne kadar büyürsek büyüyelim, Facebook kadar erişilebilir olamayız. O yüzden insanlar biz daha kullanmadan yabancı terimlere alışmış oluyor, biz çok yaygınlaşmış bir kelimeyi kullanmayı reddettiğimizde, yukarıda saydığım sebeplerden de ötürü hem anlatım becerimizi yaralamış, hem de yerimizi verimsiz kullanmış oluyoruz. Bu tabii ki komple pes ettik demek değil, bir denge yakalamaya çalışıyoruz ve bazen terazi kaçınılmaz olarak bir tarafa eğiliyor. (-O)

Anket







>> @OYUNGEZER: HANGİSİNİ DAHA ÇOK SEVİYORSUNUZ? MARVEL MI, DC Mİ?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

Batman akar abi @Sedat Kalyoncu

Çizgi roman hikâyeleri olarak DC, film hikâyeleri olarak Marvel. @Ata Altay

Sdsssdafds 50 ye 50 duruyordu dengeyi boz dum. @Timur Kahveci

Boş verin onu bunu, şıkları eşit tutun asıl. @Alper Sarı

Marvel bir Wolverine farkıyla önde :) @Eray Doğan

>> OYNADIĞINIZA PİŞMAN EDEN, SİZİ GÜZELİM OYUNDAN SOĞUTAN BİR OYUN KARAKTERİ OLDU MU HİÇ?

01 Kaldırın şu şerefsizin resmini, gördükçe elim ayağım titriyor (Duck Hunt'taki köpek). @Can Kutluk

02 Metin2'deki demirci. @Kağan Dönmez

03 Mafia 2'de Henry'i vuran herif. @Ömer Faruk Karakuş

04 Flappy Bird'deki kuş :) @Ömer Yerlikaya

05 CoD - karşı takım. @Deniz Yılmaz

06 Fallout: New Vegas'taki Cazador denilen ½^+%#½$#%^&% yaratıklar. Yahu arkadaş... @Güney Yılmaz

07 Claptrap - Borderlands 2. Bir oyun karakteri hiç susmaz mı? Susmaz.

>> @OYUNGEZER: HANGİ İNTERNET MEME'İ SENİ ANLATIYOR ACABA? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

So leyla~ much dergi~ very yazı~ such köpek~ WOW~.. **@omerakdag**



Hmmpff... **@gizemsedef**



Hmm, herkesi delirttiğime göre My Job Here Is Done! **@pebblesinmymind**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Superman'in pizza seven, müzik kutusu yumruklayan, bilardo toplarıyla yaratık kesen Dante'den dayak yiyeceği günleri de görmek dileğiyle...

MOBİL UYGULAMA, YOUTUBE VS.

Merhaba, direkt konuya girip çakacağım (dedim başlarken ama öyle olmadı).

İlk olarak 1 ay önce falan indirdim Oyungezer uygulamasını, pek iyi değildi, amatör bile diyebilirim... Geçenlerde güncelleme geldi, arayüz değişmiş; aylık dergileri görebilme, demoları satın alabilme seçenekleri yerinde olmuş; tasarım açısından ince çizgiler beyaz arka plan güzel olmuş, gezinti menüsü kullanışlı... Daha denemeden söyleyeyim, umarım zoom yapmada ve netlikte bir sıkıntı olmaz, en önemli konular onlar bence.

Bunlar uygulama için söyleyeceklerim. Biraz da Oyungezer'in genelinden bahsetmek istiyorum çünkü baktığımızda Türkiye'de bir ign.com, gamespot.com eksiği var ve Oyungezer'in bu açığı kapatabileceğine inanıyorum (zaten ondan oturup yazıyorum ya).

Facebook gibi sosyal platformlar çok daha fazla takip edilebilir, bir ekip sırf bununla ilgili çalışabilir, çalışıyordur da mutlaka. Yazarlardan özel dosyalarla, güncel, merak edilen fikirlerle her ay değil her hafta desteklenebilir.

Youtube kanalları Türkiye'de ve dünyada çok moda. Gamespot sürekli bir sunucunun sunduğu küçük espriler olan videolar yayınlıyor. İsterdim Oyungezer de yapsın. Mesela; her tarafta geek eşyaların, oyun figürlerinin olduğu, Oyungezer ofisinde çekilen, Dark Souls III'ün boss'larıyla ilgili bir şeyler. En zor 5 boss örneğin... Ya da Fallout 4'e başlamadan önce bilinmesi gerekenler... gibi gibi (yok bizim ofis matbaa gibi diyorsanız orasını bilemem :)) Ya da oyun olmak zorunda değil, anime olabilir. 5 maddede Naruto vs. Fullmetal Alchemist mesela. Ya da film... Marvel'la alakalı bir şeyler.

Son olarak eminim biliyorsunuzdur ancak yine de önemsediğim ve bu konularla ilgili takip ettiğim internet platformlarından bahsetmek istedim:

- geekyapar.com (Facebook sayfası kullanımı sitenin kendinden bile iyi bazen)
- shiftdelete.com (güzel bir uygulama yapmışlar)
- nedirtv (bu aralar çok popüler ama yine de iyi bir video kanalı örneği; kısa, esprili, sıcakkanlı)
- oha diyorum (yine bir Youtube grubu, eğlenceli ve kendini izlettiren, sürekliliği olan insanlar; konu genelde yemek:))

Neyse aklıma gelenler bunlar şimdilik, eminim araştırılsa daha ne cevherler vardır bizde.

Çocukluğumdan beri önce Level alırdım, sonra Oyungezer oldu o. Baştan sonuna kadar keyifle okuyorum, sadece artılarıyla eksileriyle naçizane görüşlerimi paylaşmak istedim. Eğer okunuyorsa yazdıklarım şimdiden burnu havada tavırlarım için özür diler; yayın hayatınızın, başarılarınızın devamını dilerim vesselam... Teşekkürler! *-Ervin Eryılmaz*

Merhabalar Ervin, böyle güzel yorumlara ihtiyacımız var, sağ olasın. Mobil uygulama bizim çok içinde olduğumuz bir mevzu değil, Magzter'in kendisinin geliştirip güncellediği bir şey. Son halinden memnun kalmana sevindim tabii.

Bu Youtube hakkında yazdıkların, bana bizim Youtube kanalından haberdar olmadığını düşündürdü yalnız ^_^ Sadece oyunlara değil filmlere vs. de değinen, Enis'in başında olduğu aktif ve bayağı büyük bir kanalımız var. Bir göz gezdir istersen, belki de aradığın gibi bir şeydir. Eleştirilerin olursa yine yazmaktan çekinme elbette.

Yalnız bizden yaptığımızdan daha fazlasını isteyerek kanayan yarama parmak bastın. Ajitasyon olsun diye demiyorum ama IGN veya Gamespot olabilmemiz zor. Onların ekonomik şartlarıyla bizimkiler çok farklı. Büyük reklamverenler çoğunlukla oyun medyasını göz ardı ediyor, Türkiye'deki youtuber'ların izlenmeden elde ettiği gelir gelişmiş ülkelerdekinin kat kat altında vesaire vesaire. "Zaman - içerik hazırlayacak insan - içerik hazırlayacak insanın maddi karşılık alabilmesi" üçgeni içinde çok rahat hareket edemiyoruz yani. Çok yapmak istediğimiz şeyleri bile yapmaya imkân olmuyor çoğu zaman. Umuyorum bir gün o noktaya gelebiliriz tabii. Bakalım ya, daha iyi olmaya çalışıyoruz kendi çapımızda şimdilik.

Estağfurullah ayrıca, burnu havadalık ne demek... Bizi düşünen takipçilerimizi dinlemek büyük mutluluk.

1TL'ye Reklâm!

Buradaki bu sevimli alanımız pek rağbet görmüyor ve bu da tuhafımıza gidiyor doğrusu. Reklam, tanıtım, pazarlama iletişimi, "ben buradayım" diyebilmek önemli şeyler dostlar. Milyonluk kampanyalar yapamıyorsanız kullanınız burayı. **ÖNÜMÜZDEKİ AYA BİR ŞEY GELMEZSE JUSTİN BİEBER BASACAĞIZ!**

Yaz geldi sayılır. "Aman çok sıcak, elim klavyeye gitmiyor" gibi bahaneler kabul etmiyorum! Önümüzdeki aya eften püften aklınıza ne gelirse birer ikişer cümle de olsa yazınız. Yazmayanları tespit edip isimlerini gangsterlere vereceğim!



Gelecek Ayın Misafiri

Kaptan Oyungezer'imiz, rüya teknik servisimiz sevgili Serpil'i ağırlayacağım önümüzdeki ay buralarda. Dergiyle ilgili aklınıza gelebilecek iyi-kötü her şeyi söyleyebilir/sorabilirsiniz kendisine. Söz verdi, bize davrandığının ancak yarısı kadar sert davranacakmış size (ki bence yine bir plaka zırh giyip gelmenizde fayda var).



Meh!

Ali Sezgin
ali@oyungezer.com.tr

Gelecek Bir Gün Gelecek

İster çoluk çocuğa karışmış olun, isterseniz de henüz kendisine ait sadece bir odası olan genç bir oyuncu; hepinizin mutlaka duyduğu bir soru var: "Ne buluyorsun bu oyunlarda?"

Soruya itirazım yok, üşenmeden cevaplayabilirim her defasında ama her akşam aynı programları (ve saçma programları) izleyen insanların karşıma geçip bunu sorgulaması fazlasıyla canımı sıkıyor. Bazen öyle anlar oluyor ki sırf empati kurabilmek adına televizyonun karşısına oturuyor, izlediğim şeyin ne olduğunu algılamaya çalışıyorum. Kafamda var oluşumla, geleceğimle ilgili olan soruların yerini yenileri alıyor. Bir insan neden Yılmaz Morgül'ü bir adaya bırakmak ister? Bıraktıktan sonra bunu neden filme çeker ve daha da önemlisi ben neden başka bir kıtadaki evimde oturmuş bunu izliyorum?

Bunların kesin bir cevabı olduğunu sanmıyorum. Belki herkesin çok aptal olduğu bir paralel evrenle her akşam belirli saatlerde aynı frekansa giriyoruzdur. Belki de yaşamaktan o kadar korkuyoruz ki, ölene kadar geçireceğimiz zamanı risk alarak geçirmek istemiyoruz. Sonuçta inançlı bir insansanız Yılmaz Morgül izleyerek günaha girme ihtimaliniz, dışarı çıktığınızda trafikte veya rahatsız bir ortamda yapma ihtimaliniz olan şeylerin yanında çok daha düşüktür muhtemelen...

Bu durumda günün her saati bizi yargılayan, emellerimizi sorgulayan insanlara şunu sormak gerekiyor. Televizyonda izledikleri yığınla aptalca şeye karşılık, bizim de sadece eğlenmek için başrolünde kendimizin olduğu türlü maceralara atılıyor olmamız gerçekten o kadar saçma mı? İki kadının kıyafet üzerine kavgasını mı izlemek istiyorsunuz? Ne yazık, bense Captain Price ile bir yerlere gizlice sızmaya çalışacağım. Siz tüm hayatını bir stüdyoda oturup asla evlenmeyeceği gelin adaylarını

> "BİLDİĞİM BİR ŞEY VAR: BUNLAR HÂLÂ İYİ GÜNLERİMİZ"



bekleyerek geçiren sahte adamın sıradaki kısmetini görmek için paravanın açılmasını bekleyin, ben o sırada evcilleştirdiğim dinozorumla rakip kabileye baskın yapacağım. Daha da önemlisi beynimi uyuşturan, duygularımı köreltén televizyonun aksine o oyun beni heyecanlandıracak, kızdıracak, sinirlendirip üzecek belki de...

Survivor'ı izlerken çıkarabileceğiniz en önemli ders Yılmaz Morgül'e elemelerde güvenilemeyeceği iken, bilgisayar oyunlarından sayısız hayat dersi almanız mümkün. Bir kadın karakteri oynayarak kadına şiddet konusunu farklı bir açıdan görebilir veya savaşın ne kadar kötü olduğunu bir babanın o şartlarda ailesini doyurmaya çalışmasını deneyimleyerek yaşayabilirsiniz.

Sorun şu ki, bir iki paragraf önce geri kafalılıkla suçladığım bu insanlar gerçekten haklılar. Teknoloji geliştikçe bizler dış dünyaya daha az ihtiyaç duyan, dolayısıyla da daha asosyal yaratıklara dönüşüyoruz. Bu dönüşümü yavaşlatmanın ya da kontrol altında tutmanın bir yolu veya sosyal teknoloji kavramının bir karşılığı var mı, açıkçası bilmiyorum. Ama şimdiden bildiğim bir şey var; bunlar hâlâ iyi günlerimiz. Monitöre çok yaklaşma diyen annelerimizin üç beş ay sonra bizleri kafamızda sanal gerçeklik kasklarıyla gördüğünde yaşayacağımız kopuş çok daha büyük olacak. Bu arada, ileride neler olur kestirmek zor ama ekrana çok yakından bakıldığı için çöpe atılan ilk sanal gerçeklik gözlüğünün ülkemizden çıkacağı konusunda herkesle bahse girebilirim.

Benim hayatımdaki en büyük korkum aslında bu. Şu an teknolojiyi yakından takip eden, bütün yenilikleri ilk deneyen insanlar arasındayken, ileride yaşlanıp ev babasına dönüştüğümde kendi çocuklarımın kullandığı garip aletlere gidip laf edecek olmam. "Neden bizimle bilgisayar oynamıyorsun?" veya "O lazer holografik vericinden ne anlıyorsun sen?" gibi sorular sormaya başladıysam bilin ki benim vaktim gelmiş. Ötenazi o tarihlerde hâlâ yasak olursa, açın Survivor'ı, oturtun beni karşısına, beyin ölümüm tamamına ersin.



HABER

YENi NESiL BUÇUKLUKLAR

DAHA TAKSİDİ BİTMEMİŞTİ!

-TARIK KAPLAN

Konsol sahipleri üzülmesin de kim üzülsün arkadaşlar? Yeni nesil konsollar çıkalı kaç yıl oldu şurada ve ufukta yeni donanımlar görünmeye başladı bile. Önce Nintendo'nun son bombası duyurulup yeni Zelda oyununun tarihini ileriye itildi, ardından PS 4.5 söylentileri kulislerde dolaşmaya başladı. Xbox da boş durmadı haliyle, yeni bir Xbox One donanımı için kolları çoktan sıvamış olduklarını duymayan kalmadı. Sonuçta konsol savaşları bu kez çok erken başladı.

Nelerden bahsettiğimi biraz açıp sözünü ettiğimiz gelişmiş konsollara bir bakalım. Yeni nesil olarak sayabileceğimiz belki tek donanım, Nintendo'nun çok önceden haber verdiği NX konsolu. Hakkında çok fazla bilgiye sahip olmasak da çıkış tarihini kesin olarak bildiğimiz tek parça da bu. Konsolun tasarımı ya da teknik özellikleriyle ilgili henüz kesinleşmiş hiçbir şey yok. Geçen sene "bu yıl içinde konsolla ilgili detay paylaşmayacağız" diyen Nintendo yetkilileri, konsolun bu geç çıkış tarihine sebep olarak "donanımla birlikte ona uygun yazılımların da hazır olması için zaman gerektiğini" belirtmişti. Bandai Namco'nun şimdiden birden fazla NX oyunu üzerinde çalıştığı da kesin olarak bildiklerimizden.

İşin Xbox One ayağı ise yakın zamana dek en az şey bildiğimiz bölümdü. Microsoft tıpkı Sony'nin Playstation'a yapa-

cağı gibi Xbox One konsolunun bir üst modelini yapmayı planlıyor ve bu konuda çok hırslılar. Bu yılki E3 fuarında konsolun resmi olarak görücüye çıkma ihtimali yüksek. 2017'de çıkması beklenen, donanımsal olarak geliştirilmiş olan yeni Xbox One'ın (adı Xbox One-Two olabilirmiş) yeni PS ve Nintendo cihazlarından çok daha güçlü olacağı söyleniyor. Bunun yanı sıra E3'te Xbox One Slim'in de duyurulması muhtemel.

VR'IDIR, 60 FPS'SİDİR, 4K'SIDIR...

Elimizdeki en fazla materyalse Sony kanadında bulunuyor. Başlangıçta PS4.5, 4K gibi isimlerle anılan yeni Playstation'ın adının *Neo* olacağı kesinleşmişti. Bununla birlikte sistemi PS4'e göre daha gelişmiş bir RAM, işlemci ve AMD tarafından üretilen yeni bir çip seti kullanacak olan Neo, PS4'e göre 2 kat daha yüksek performans sunacak. Aynı zamanda 4K çözünürlüğü destekleyecek olan konsol, Playstation VR'ın kabul edilebilir bir performansla çalışması için gerekli donanımı da sağlayacak. En önemli konulardan biri olan "özel oyun" konusundaysa, PS Neo'nun kendine has oyunları olmayacağı ama oyun üreticilerinin artık hem PS4 hem de Neo için iki ayrı performans düzeyinde üretim yapmalarının isteneceği bilinen bir diğer detay. Aynı şeyi yeni Xbox için de bekleyebiliriz. Bu ne demek oluyor? Bu konsollar belli oyunları oynamak için elzem olmayacak (muhtemelen VR yapımları için gerekli olacak tabii) ama yeni çıkacak oyunları daha yüksek kalitede oynayabileceğimiz araçlar olarak da kendinlerine sağlam bir yer edinecekler. PS4 Neo'nun, PS VR'dan önce çıkacağı ve daha fazla bilginin tıpkı NX gibi TGS'de paylaşılabileceği de söylentiler arasında.

Teknik zamazingoyu geçip bu gelişimin biz oyunculara nasıl yansıyacağına bakalım. PS Neo'nun tüm yapımlarını 1080 piksel ve 60 FPS görüntüde çalıştıracağı, bunun aşağısını kabul etmeyeceğini söylüyor Sony yetkili ağızları ama pek inandırıcı bir söz değil bu. Oyunların başlıca belalarından olan FPS düşüşleri en iyi PC'lerde dahi görülebilen bir sorunken konsolun gücü ne olursa olsun iş yapımcılara kalacaktır. Sınırların genişlemesiyse elbette güzel bir durum. PS'nin bu çıtayı yükseltme hareketini Xbox da bir adım öteye taşıyacak gibi görünüyor. Bu da bizleri daha akıcı ve berrak görünen oyunlara yaklaştırmak demek; tabi üreticiler sözlerini tutarsa...

Peki nereden çıktı bu yeni donanım aşkı birden bire? Bir sonraki nesle geçmek için daha çok erken değil mi? Bununla ilgili çeşitli teoriler var. En dikkat çekici olanlarından birisi yeni konsolları firmaların istemesinden ziyade buna biraz zorunlu kaldıkları. AMD'nin yeni bir çip seti üretmeye başlaması, konsollarında AMD çip setlerini kullanan Microsoft ve Sony'nin seçeneklerini azaltmış olabilir. Yeni çip setlerini kullanmamak mevcut konsolların üretim maliyetini arttıracaktı, zira seri üretim için eski setlerin üretimine devam edilmesi gerekiyordu. Buna karşın yeni çip setiyle birlikte gelen donanımı iyileştirme şansı sanal gerçeklik cihazlarının sistem açlığına da iyi bir çözüm olabilirdi. Özellikle oyunculuğun geleceğinin yavaş yavaş sanal gerçekliğe kaydığı günümüzde buna uygun olmayan konsolların, geçerliliğini önceki nesillerden daha hızlı kaybetmesi kaçınılmaz bir durum. Hem zaten yeni Xbox One'da da olması neredeyse kesin olan 4K çözünürlük desteği yavaş yavaş lüksten çıkıp "olması gereken" kıvamına geleli epey olmuştu. Sonuçta "yeni nesil" pek çok kişi için bekleneni hâlâ verebilmiş değil.

NE ZAMAN GELİYORLAR?

■ **NINTENDO NX:** 2017 yılının Mart ayında piyasaya sürülmesi planlanıyor. Konsolla ilgili daha fazla bilginin bu yılki Tokyo Games Show'da açıklanması olası.

■ **PLAYSTATION NEO:** PS VR'dan daha önce çıkacağı söylentisi yaygın. Bu da 2016'nın son çeyreğinde piyasada olma ihtimali var demek oluyor. Daha fazla bilginin TGS'de açıklanması bekleniyor.

■ **XBOX ONE-TWO? (BİR BUÇUK?):** One Slim 2016'da, yeni donanımınsa 2017'de çıkması planlanıyor. Gözler E3'te.

NEREDE O ESKİ KONSOLLAR

Tüm bunların ötesinde Sony ve Microsoft eskiden beri mevcut nesil donanımların biraz daha iyileştirilmiş halini birkaç yılda bir piyasaya sürmekteydi zaten. Bunu daha çok piyasadaki ürünlerin fiyatlarını diledikleri şekilde kontrol edebilmek için yapıyorlar. Piyasada bulunan konsolların zamanla fiyatlarının düşmesi kaçınılmaz bir olay ve bunu karşılamak için, eski ürünün yerine fiyatı yeniden yukarıya çekebilecek daha gelişmiş bir ürünün koyulması gerekiyor. Bu yenilikler daha önce çoğunlukla daha fazla depolama alanı, daha küçük bir kasa gibi özellikler olurdu (Xbox One Slim de aynı mantığa giriyor) ama mevcut neslin depolama ya da tasarım anlamında gelişmeye henüz ihtiyacı yok. Haliyle yapılabilecek en iyi hamle daha iyi performans veren bir sürüm çıkartmaktı.

İşin finansal kısmı kullanıcılar açısından epey can sıkıcı tabii. Yeni nesille tanışalı yaklaşık 3 yıl olmuş ve konsol oyunları zaten donanımın parasını kolayca aşacak düzeydeyken, yeniden donanım değiştirme ihtiyacının çıkması oyuncuları haklı olarak kızdırıyor. "Yeni nesil" sayılamayacak bu buçuklukların kendilerine özel oyunlara sahip olmaması (NX hariç) bu açıdan önemli. Henüz emekleyen VR teknolojisi haricinde bir gereklilik sıfatı taşımadıkları sürece, bu donanımlar sadece daha iyisi için bir alternatif olacak. Ama eğer firmalar sadece daha fazla para kazanmak adına hareket ederse, zaten ellerindeki aletten umduklarını bulamayan kullanıcılarından sert bir tokat yiyebilirler.



(Temsili görsel, gerçek tasarım değil)



BU AY *Ne oldu?*

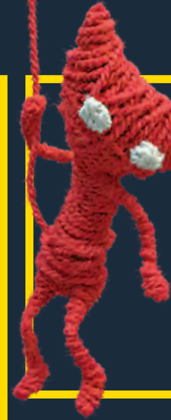
YİNE YILIN O DÖNEMİNE GELDİK İŞTE. OYUNCULAR İÇİN KURAKLIĞIN BAŞLAMA VAKİTLERİ YAKLAŞIRKEN EN GÜZEL OYUNLAR DA BARAJ SETİNE BİRİKEN SU GİBİ ÜST ÜSTE YIĞILDI BU AY. ÖTE YANDAN GÜZ DÖNEMİNDE GELECEK BÜYÜK YAPIMLARIN DUYURULARI VE UFUKTAKİ E3'LE BİRLİKTE ART ARDA BÜYÜK HABERLER DE GELİYOR. YENİ COD VE BATTLEFIELD'IN DUYURULARI DA BUNA EN GÜZEL ÖRNEK. PEKİ BU AY DAHA DAHA NELER OLDU? -TARIK KAPLAN



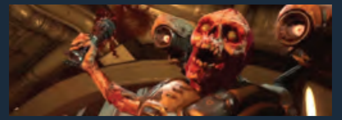
1 **Uncharted 4** Amerika'da bir hafta içinde en hızlı satılan oyun oldu. Şimdiden dünya çapında 2.7 milyon satış rakamına ulaşan yapım duracağa da benzemiyor. Durmasın da zaten, ne güzel oyundur o ya.

2 Paradox'un son strateji oyunu **Stellaris**'e yapılmış bir mod yapımcı firma tarafından hızla kaldırıldı. Zira mod oyundaki tüm insanları "Avrupalı", yani beyaz hale getiriyordu. Modun amacını anlamak güç ama kaldırılmalı mıydı? Tartışılır.





3 **Unravel 2**'nin yapılıyor, **Hearts of Iron IV** ön satışa çıktı, **Pillars of Eternity 2** geliştirme aşamasında, **The Talos Principle**'a yeni oyun geliyor ve **Dawn of War III**'ü gördük. Bu ay böyle güzeldi işte.



4 Açık betasında çok eleştiri alan **DOOM** çıkışını yaptı bildiğiniz üzere ve oyun tek oyunculu moduyla severlerin çoğunu fazlasıyla tatmin etti. Multi'de işler daha farklı tabii.

5 **Nintendo**'nun yeni el cihazının adının **MH** olacağı söyleniyor. Cihazın, şirketin yeni konsolu olacak **NX** ile bağlantılı olup olmadığıysa bilinmiyor. **OGZ** İstanbul'dan bildiriyor.



6 **Steam** kullanıcı yorumlarına güzel bir yenilik getirerek oyunların inceleme notlarını "tüm zamanlar" ve "son zamanlar" olarak ayırdı. Kötü çıkış yapıp düzelen ya da sonradan yokuş aşağı yuvarlanan oyunları tespit etmek artık daha kolay.

7 **Rocket League** Xbox One ve PC'yi birbirine bağlayan ilk oyun oldu ve artık oyuncular **platform fark etmeksizin birlikte oynayabiliyor.** Yaşasın PC-konsol kardeşliği!

8 Disney oyun sektöründen tamamen çekilme kararı aldı. Bu da **Disney Infinity** serisinin de sonlandığı anlamına geliyor. Darısı diğer Infinite'lerin başına…





9 Yeni duyurulan **CoD: Infinite Warfare**'in çıkış videosu, Justin Bieber'ın Baby adlı şarkısından sonra Youtube'un **en sevilmeyen (şimdilik) ikinci videosu** olmayı başardı. Tebrik ediyor, başarısızlıklarının devamını ve akabinde silkelenip kendilerine gelmelerini diliyoruz.



10 Ayın en çok beklenen yapımlarından olan **Overwatch**'un reklam kampanyası kapsamında Paris, Los Angeles ve Busan sokaklarına gerçek boyutlu **Overwatch** figürleri yerleştirildi. Oyun süper bu arada, kesin bakın.

11 **Uncharted 4**'teki karakterlerden (önemli olanlardan) bir tanesi başta erkek olarak düşünülürken sonradan kadın olmasına karar verilmiş. Bu durum test oyuncularından birini o kadar kızdırmış ki **Naughty Dog** adamın işine son vermiş. Yani yıl oldu 2016, hâlâ…



16 **Nvidia** boş durmadı, yeni kartı **GeForce GTX 1070** ve **1080**'i tanıttı. Şu anki en iyi kartları olan Titan X'ten daha ucuz ve çok daha iyi performans sunacak olan bu kartla tam olarak ne oynayacağız, o çok ayrı bir mevzu.

17 Google Play Store'a **erken erişim** gelme ihtimali var. Ama neden? PC oyunlarındaki yapım sürecinin uzunluğu göz önüne alındığında erken erişimin mantığı anlaşılabiliyor ama mobil oyunlarda gerekçe nedir anlamak şimdilik mümkün değil.

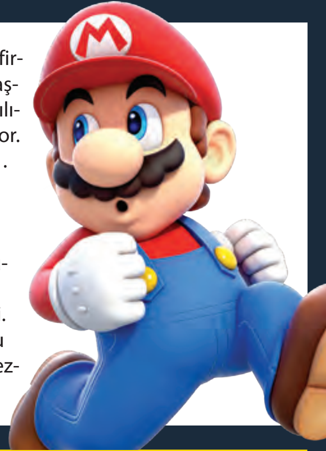
18 **Mirror's Edge** Catalyst henüz çıkışını dahi yapmış değil ama **Mirror's Edge**'in dizisi için çalışılmaya başlanmış bile. **Endemol Shine Studios** tarafından çekilecek yapım başrolde güçlü bir kadın karakterin bulunduğu bir aksiyon dizisi olacak. Düşününce dizi olarak çekilmeye epey uygun oyun aslında.

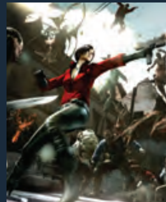
12 Google kendi **mobil VR platformu Daydream**'i tanıttı. Android cihazlarda kullanılmak üzere tasarlanacak olan farklı kontrolcüler ve gözlükler Cardboard'dan daha iyi bir deneyim sunacak. **Mobil VR** düşüncesi bana hâlâ çok fütüristik geliyor ama sonbaharda göreceğiz.



13 Disney'in oyun dünyasından elini çekeceğini duyurmasıyla, **Monkey Island**'ın yaratıcısı **Ron Gilbert** serinin haklarını almak için (yine) harekete geçti. Ne kadar olası bilinmez ama alabilirse efsane bir serinin daha uyanışını görebiliriz belki.

14 **Nintendo** firması yapılaşmada farklılığa gitmeyi düşünüyor. Hem de ne farklılık… Firma gelecekte ofis malzemeleri, sağlık ve yemek alanlarına da el atmayı düşünüyor, oyun alanından elini çekmeden tabii. Yemek promosyonlu oyunlara hayır demezdim şahsen.





15 **RE** hayranları toplanın! **Resident Evil 7**'nin E3'te gösterileceği ve serinin tamamen korku türüne döneceği söyleniyor. Çıkmamış candan umut kesilmez derler ama RE'nin canı çıkalı da biraz oldu sanki?

ÖN İNCELEME
Dishonored 2



DISHONORED 2

GÖLGELER VE BALİNA YAĞINA BULANMIŞ LANETLİ FARELER -ERİM BİLGİN

2012'nin son çeyreğinde gelip yüreğime taht kurmuş oyun *Dishonored*'ın ikincisi gelecekti zaten, biliyorduk. Yani duyurular gelmeden önce de biliyorduk. O oyunun ikincisi olacaktı, olmak zorundaydı. Ve Bethesda geçen senenin ortasında kendini daha fazla tutamayıp Arkane Studios'a izin verdi: Duyurular yapıldı, fragmanlar yayınlandı, konsept çizimleri döküldü. Artık Kasım'da çıkacağını da bildiğimiz *Dishonored 2* görünüşe göre tekrar ortalığı sallayacak kalibrede geliyor. O halde şu ana kadar bildiklerimize bir bakalım da daha da gaza gelelim.

OUTSIDER'IN YENİ NESİL GÖZLERİNDEN

İkinci oyun için yapımcı Arkane "*Dishonored*'ın daha fazlası" gibi bir mantık belirlemiş. İlk oyundan memnun olduklarını, ikincisi için de tek hedeflerinin ilkinden daha iyi bir şey çıkarmak olduğunu söylüyorlar. Mesela bu defa oyunu taşıyan teknoloji çok daha güçlü olacak. İlk oyun Unreal Engine üzerine kurulmuşken bu defa ekip **id Tech 5** üzerine modifiye ettikleri **Void Engine**'i geliştirmiş. Daha gerçekçi animasyonlar, fotorealistik ışıklandırma ve ilk oyundaki sevilen suluboya estetiği daha gelişmiş olarak karşımıza çıkacak demektir bu.

Daha gerçekçi demişken, bu defa içinde bulunduğumuz dünya da daha derin. İlk oyundaki "göster, anlatma" felsefesi tüm gücüyle devam edecek; etrafımızda gördüklerimiz, şehirdeki insanların konuşmaları, etrafta bulunan notlar ve kitaplar, yine balina yağı, kara büyü ve steampunk karışımı bu özgün dünyayı detaylandıracak. Bu defa görevler arasında gezdiğimiz karârgah bölümlerinin yanı sıra sivil hayata karışıp, insanların hayatlarını gözlemleyebildiğimiz şehir cepçikleri ve çatışmasız bölgeler de var.

Hikâyemiz Dunwall'da değil, imparatorluktan uzakta, bilinen dünyanın en Güney ucundaki Sarkonos'un başkenti Karnaca şehrinde geçiyor. İlk oyunun sahnesi Dunwall 19. yüzyıl İngiltere'sinden esinlenirken, "Güneyin Mücevheri" lakaplı Karnaca İspanya, İtalya ve Güney Yunanistan estetiğinden esinleniyormuş. Buzuki ağırlıklı Güney Avrupa müzikleriyle renklenen Karnaca için o bölgelerin heykel ve vazoları da temel ilham kaynakları olmuş. Dunwall'un ıslak ve isli atmosferine karşılık Karnaca, güneşi ve sahilleriyle ünlü daha sıcak bir yer. Fakat Arkane şehir için yine "farklı bir tadı var fakat yine baskı, hastalık, büyü ve çürüme temaları ön planda olacak" yorumunu yaptı.

AİLE MESELESİ

İlk oyun 1830'larda belirsiz bir yılda geçerken ikincisi tam olarak 1851'e götürüyor bizi. Geçen zamanda ilk oyundan hatırlayacağınız küçük prenses Emily Caldwin, adamımız Corvo Attano'nun akıl önderliğinde imparatorluğun başına geçmiş. Ama balina yağı kan dökülmeden elde edilmiyor ve imparatorlukta işlerin yolunda gitmediği belli. Arkane gelişen olaylar hakkında yorum yapmasa da bir noktada Emily'nin yalan bir suçlamaya kurban gittiği ve imparatorluğunu kurtarıp Dunwall'a dönebilmek için Karnaca'ya yol aldığını biliyoruz.

Böylelikle nihayet geliyoruz Emily ve Corvo ikilisine. Göze çarpan ilk değişme, ilk oyunda oyuncunun kişiliğini daha iyi yansıtması adına sessiz bırakılan Corvo'nun artık hem hikâye hem oynanış boyunca olaylara yorum yaparak diyaloglara gireceğinin açıklaması. Bildiğiniz gibi Emily ve Corvo'nun ikisiyle de oynayabiliyoruz. Bu karakter seçimi oyunun başlarında yapılacak ve geri kalanı boyunca değişmeyecekmiş. İki karakter genel olarak aynı hikâyeyi oynuyor fakat farklı perspektifler ve bölüm bitirme yöntemlerine erişebiliyor olacakmış. Arkane, oyundaki üçüncü bir gizli hikâye olduğunu da çıtlattı fakat

Tür: Aksiyon - RYO **Yapım:** Arkane Studios **Dağıtım:** Bethesda **Platform:** PC, PS4, XOne, PS3, X360 **Çıkış Tarihi:** Kasım 2016



Dishonored'daki yapay zekâdan yakındığımıza pişman et bizi Arkane!





HÜP DİYE İÇİNE ÇEK BENİ

Dishonored'ın baş tasarımcısı Harvey Smith, 90'larla erken 2000'ler arasında oyun endüstrisinin en ateşli isimlerinden biriydi. Hâlâ çoğu kişi tarafından tarihin en iyi PC oyunu sayılan *Deus Ex* üzerinde birlikte çalışan Warren Spector ile Smith, o dönemler ve öncesinde *Underworld*, *Thief*, *System Shock* gibi çizgisel fakat çeşitli seçenekler düşünülerek tasarlanmış bölümlerde ilerleten oyunlara bir kategori olarak "Immersive Sim", yani "İçine Çeken Simülasyon" ("immersive" kelimesinin Türkçe'de tam bir karşılığı olmadığını fark ettim) ismini vermişlerdi. *Dishonored* da bu akımın modern ifadeleri arasında kanımca en sağlamı.



Aradan geçen yıllar, karakterleri de değiştirecek. Peki iyi mi olacak kötü mü?

bu konuda dudakları mühürlü.

KILIÇ, RİTÜEL VE SÜİKASTİN YOLLARI

Elbette *Dishonored*'ın en öne çıkan yanı oynanış. İki karakterimizin tüm güçleri, hatta dövüşme ve hareket etme şekilleri bile farklı olacakmış. Corvo ilk oyundaki güçlerini taşımaya devam ediyor fakat bunlar bir sebepten sıfırlanmış, Emily ise yepyeni güçlerle çıkıyor karşımıza. İlk oyunun popüler mekaniği "*Blink*", orijinallik adına yalnızca Corvo'ya saklanmış. Emily ise *Just Cause*'daki kanca gibi çalışan bir grapple gücüne sahip bunun yerine. Bununla kendinizi etrafa çekebiliyor, duvarlarda asılı durabiliyor, geliştirirseniz düşmanları kendinize çekip fırlatıyor ve havada saldırabiliyorsunuz.

Sahip olduğumuz güçlerden ilginç iki tanesi, Emily'nin "Domino" ve "Doppelganger" güçleri. Domino ile karakterler arasında büyülü bağlar oluşturabiliyorsunuz, bu sayede bu karakterlerden birine yaptığınız etkiler diğerlerine de sıçrıyor. Yani birbirine Domino'ladığınız karakterlerden birini ateşe verirseniz diğerleri de alev alıyorlar mesela. Test oyuncularından birisi önce doppleganger ile kendinin bir kopyasını yaratmış, ardından onu yakındaki düşman askerlerine Domino'ladıktan sonra kopyayı bıçaklayıp hepsini öldürerek yoluna devam etmiş. Bir başkası kenarda duran bir sivili askere bağlayıp uçurumdan aşağı atmış ve askeri de peşinden göndermiş. Oyun içinde bu tür anlar yaratmak ve sonuçlarıyla yüzleşmek *Dishonored*'ın oyuncuya yaşatmak istediği "kendi hikâyeni kendin yarat/yaptıklarının sorumluluğunu hisset" etik anlayışının ciddi bir parçası.

Açıklanan son detaylar ise zorluk seviyesiyle ilgili. *Dishonored*'da beni rahatsız eden tek şey oyunun komik derecede kolay oluşuydu: Oyun hiç düşünmeden koşarak dahi bitirilebiliyordu. *Dishonored 2*'deyse işler daha zor olacak. Bu defa 6-7 düşmanla baş başa kaldığınızda çoğu zaman kaçmanız gerekecek deniyor. Fakat asıl ilginç kısım yeni özel zorluk ayarları. Bu defa önceden ayarlanmış zorluk seviyelerinin yanı sıra düşman yapay zekâsının kapasitesi gibi değiştirilebilen ayarlar olacakmış. Örneğin isterseniz düşmanlar artık çatılarda gezerken de sizi görebilecek veya yakalanıp kaçmanız durumunda engellerin üzerinden atlayıp duvarlara tırmanarak peşinizden gelebilecekler. Bu gibi kişiselleştirmeleri gerçekten çeşitli ve anlamlı tutarlarsa çok başarılı olabilir oyun.




Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

İSTEMİYOR DA OLABİLİRİZ, ÖMRÜMÜZÜ YİYECEK HEPSİ.





İŞTE METRE



Görsellik belki başta Civ gibi durmuyor ama ilk saatlerimizde alışacağızdır kesin.

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

6 sene olmuş *Civ V* çıkalı. Hâlâ da taş gibi, hâlâ da kendini oynatıyor. Hâlâ da "daha iyisini nasıl yapacaklar ki?" diye sordurtuyor insana. "Gerek var mıydı *Civ VI*'ya?" diye düşündüm önce. Sonuçta bıraksanız 10 yıl daha oynarım ben *Civ V*'i. Hakikaten daha iyisini yapabilecekler mi?

İlk göze çarpan şey oyunun görsel tarzının gerçekçilikten uzaklaşıp daha temiz, renkli, çizgifilmsi bir havaya bürünüyor oluşu. Garipsemediğimi söylesem yalan olur, free-to-play izlenimi verdi. Ama alışılır herhalde, alışılmazsa da modlarla değiştirilir. Bir karşısına kurulup izlemek gerek önce. Hem ayrıca yemişim görselliğini, oyunun kendisinde neler olacak asıl mesele o. PC Gamer'a röportaj veren baş tasarımcı **Ed Beach** bayağı bir ayrıntı paylaştı. *V*'ten epey farklı bir *Civ*'le karşılaşacağımızı şimdiden söyleyebilirim.

1. Şehirler artık tek bir altıgene oturmayacak (evet, altıgen yapı sürüyor). Şehrinizin bir merkezi olacak ve etrafına çeşitli konularda kazanç sağlayan, sayıları 12'ye kadar çıkan bölgeler (district) inşa edebileceksiniz. Görsel olarak sıkış tepiş, anlamsız şehirler yerine daha ferah bir yapıya geçmelerine sevindim. Bu bölgeyi nasıl bir yere diktiğiniz de önemli tabii, mesela dağlar araştırma ve dine ekstra katkı yapıyor. Wonder'lar da şehrinizin etrafında bir altıgen kaplayacak ve düşmanlarınız bu bölgelere de saldırabilecek.
2. Araştırmalara, "nasıl daha önce kimsenin aklına gelmedi?" dediğim güzel bir dokunuşta bulunmuşlar. Her teknolojinin belli bir mantığa oturan bir alt maddesi var. Mesela bir sahil şehriniz varsa gemiciliği sahil şehri olmayan uygarlıktan iki kat hızlı keşfedeceksiniz. Maden sahibiyseniz aynı şekilde, madenciliği daha hızlı bulacaksınız gibi gibi...
3. Liderlerin yine karakteristik özellikleri olacak ama her oyunda değişen özellikleri de bulunacak. Atıyorum, siz rakip uygarlıkla wonder yarışına girdiğinizde o rakibin lideri "Wonder takıntısı var" özelliğine sahip olduğundan agresiflik yapabilecek. Bu özelliğini öğrenmek için ticarete, diplomasiye veya ajanlarınıza başvurmanız gerekecek.
4. *Civ IV*'ün bütün birimleri aynı kareye koyabilme mantığından sonra *Civ V*'in "her altıgene tek birim" yapısı stratejik derinliğe katkı yapmıştı. Yine de ortalık can sıkıcı derecede dağılabiliyordu. *Civ VI* iki sistemin arasında bir yerlerde. Eskiden komple "askeri birim" kategorisine dâhil olan birimler şimdi "askeri" ve "destek" olarak ikiye ayrılmış durumda. Koçbaşları, kuşatma kuleleri, tanksavarlar, uçaksavarlar vs. destek birimi sayılıyor ve bir altıgende 1 askeri birim + 1 destek birimi bulunabiliyor. Bir de bunun dışında aynı tipte iki birimi birleştirip aynı altıgende kullanabileceğiz.
5. Din ve casusluk sistemleri *Civ V*'in aksine *Civ VI*'nın ilk çıktığı halinde elimizin altında olacak. Din yine bildiğimiz gibi aşağı yukarı. Casusluksa oyunun başından itibaren "dedikodu" adı altında kullanılabilir olacak, zamanla evrilecek.
6. Daha az zaman alan multiplayer seçenekler de olabilsin diye oyuncu modlarından ilham alan düzenlemeler yapıyor Firaxis. Belli çağlarda geçen veya ulaşılması daha kolay hedefleri bulunan, 1-2 saatte bitebilen oyun modları hazırlama hedefi var.

Genel olarak tablo böyle. Sizi bilmem ama ben bu yeniliklerin istisnasız hepsini mantıklı buldum. Ayrıca "*Civ V* genişleme paketleriyle çok detaylanmıştı, *Civ VI*'nın ilk çıktığı hali onun gerisinde kalır mı" endişelerim de yersiz çıkacak gibi, gayet her şey var oyunda. Şimdi beş ay boyunca ellerimizin titremesine hâkim olmamız gerek. Nasıl olacak ben de bilmiyorum... **-Ömer**

Tür: Sıra Tabanlı Strateji **Yapım:** Firaxis **Dağıtım:** 2K Games **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** 21 Ekim 2016

BATTLEFIELD 1

Herhalde ellinci kez falan izliyorum duyuruluş fragmanını. *Battlefield* hayranı olmayı bırakın adam gibi FPS bile oynamıyor olmama rağmen kendimi tekrar tekrar Seven Nation Army dinlerken buluyorum son günlerde. Herkesin beklediği yoldan gitmek yerine gerçek bir cesaret örneği gösterip oyuncunun istediği gerçekçi savaş kavramına sadık kalan *Battlefield* serisi, ezeli rakibi *Call of Duty*'ye de tarihi bir çalım attı bu sene. Bunun ne kadar büyük bir şey olduğunun farkında mıyız? Çalımın değil, ona alıştık artık, oyunun seçtiği zamanın.

Birinci Dünya Savaşı'nın tarihteki yerini düşününce daha önce hiçbir büyük oyun firmasının bu konuya el atmamış olması şaşılacak bir durum değilse neydi? Bunu ilk kez fark edip kendinde dokunulmayana uzanacak cesareti bulan oyunun da aksiyonu gümbür gümbür veren *Battlefield* olması daha da güzel oldu! Devasa alanlarda kıyasıya savaşırken modern savaşların başlangıcı sayılan o dönemin atmosferini de doyasıya soluyacağız. Üstelik teknolojik olarak alışık olduğumuz savaş oyunlarından geriye gitmesi alıştığımızın dışında silah ve araçları kullanacağımız anlamına da geliyor. Tarihi gerçekliğe körü körüne bağlı kalmak yerine alternatif bir zaman dilimine kayacak olması, dönemin teknolojik imkânlarının oyunu sıkıcı hale getirmesinden kaçmanın zekice bir yolu olmuş. Yine de dağıtımını EA'in yaptığı bir oyundan bahsettiğimizi de aklımızın bir köşesine yazalım derim. Umuyorum saçma bir DLC politikasıyla her şey mahvolmaz.

Ama onu bunu bırakın da asıl önemli soruyu soralım... O zeplini de sürebiliyoruz değil mi?! **- Tarık**

Tür: FPS **Yapım:** EA DICE **Dağıtım:** EA Games **Platform:** PC, PS4, XOne **Çıkış Tarihi:** 21 Ekim 2016







PERSONA 5





Tür: JRYO **Yapım:** Atlus **Dağıtım:** Sega **Platform:** PS4, PS3 **Çıkış Tarihi:** Belirsiz (Japonya'da 15 Eylül 2016)

Öncekilerden de daha acayip bir videoyla beyin döndürdü bu ay *Persona 5*. Yaratıcılıkta ve tuhaflıkta sınır tanımayan düşmanlar, hiçbir şeyin yerinde durmadığı mekânlar, hiç alışık olmadığımız stilde görsel efektler... İlk başta sanki sevmesi zor olacakmış gibi duruyor ama aksine; tarzına giderek daha fazla ısındırmayı başarıyor oyun her seferinde.

Yeni bilgi olarak elbette en başta ekibimizin karakterlerinin üçünün daha tanıtılmış olması var:
Makoto Nijima: Son derece ciddi duran öğrenci konseyi başkanımız. Motosiklet şeklindeki Persona'sı Joanna, erkek kılığında birkaç yıl Papalık yaptığı söylenen Papa Joan'dan esinlenilmiş.
Futaba Sakura: Bilgisayarlarla arası iyi, insanlarla arası kötü olan dengesiz bir arkadaşımız. Ana hikâyenin önemli bir parçası olacakmış. Necromicon ismindeki Persona'sı UFO şeklinde.
Haru Okumura: İletişim yetenekleri üst seviye de olsa insanlarla iletişimi anlamsız bulan, Fransız esintili karakterimiz. Persona'sı Milady için de Üç Silahşörler'den esinlenilmiş.

Böylece kim olduğunu bilmediğimiz tek bir ekip üyemiz kaldı. Oyunumuzda "yetişkinlerin çarpık zihinlerini temsil eden bir sarayda, yetişkinlerin gizli arzularını temsil eden hazineleri ortaya çıkarıp hedefimizi arındırmaya çalışma" konsepti merkezde. Kadife Oda ve bu odadaki ikiz yardımcılarımız Justine ve Caroline de yalnızca oyunun bağımsız bir tarafı olarak kalmayacak, hikâyenin direkt içerisinde olacak deniyor.

Oyunu erteleye erteleye yaşam enerjimi tüketen Atlus nihayet bir çıkış tarihi verdi ama o da Japonya çıkış tarihi. Beklemedeyiz, yapacak bir şey yok... **-Ömer**



Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ BEDAVA!







Daha fazla bilgi için:



FINAL FANTASY XV

ON YILLIK BEKLEYİŞ BİTİYOR. BİTMEK ÜZERE... BİTSİN!

TARIK KAPLAN

Final Fantasy severler sabretmenin ne demek olduğunu iyi bilir. Ta 2006'da, 6 yapımı birden kapsayan *Fabula Nova Crystallis* duyurulduğunda deli gibi heyecanlanmış olsak da içimizden bir ses "hele bir dur bakalım" demişti. Çünkü Square bizi bitmek bilmeyen yapım aşamalarına, ertelenen çıkış tarihlerine, "en azından bir fragman yayınlayın da heyecan yapalım biraz!" yakarışlarına alıştıralı çooook yıllar oldu. Nitekim *Fabula Nova Crystallis* de başlangıçta planlandığı gibi ilerlemeyecekti zaten. *FF XIII* dümdüz bir oynayış ve sıfır özgürlükle serinin çalkantılı gidişatını durdurmakta başarısız oldu, ardından diğer projeler kendi içlerinde biraz başarı elde etse de istenen sonuç tam olarak alınamadı. Arada *Final Fantasy Versus XIII* diye de umut vaat eden bir şey vardı ama o kadar uzun süre sesi çıkmadı ki bir ara oyunun iptal edildiği konuşulmaya başlandı.

Sonra bu yapımın ana serinin bir sonraki parçası olabileceği fark edildi. Aradan geçen 10 yılda önce platformu, sonra adı değişti. Yönetmeni değişti, karakter tasarımları değişti, hikâyesi değişti ve parçalar birleştikçe işler öyle bir büyüdü ki *Final Fantasy* serisinin kaderini değiştirebilecek bir proje olup çıktı. Üstelik sadece bir oyun olmakla da kalmayıp kendine ait bir filminin ve kısa bir anime serisinin çıkacağı da duyuruldu! İşte o kocaman yapım, *Final Fantasy XV*, 30 Eylül 2016'da çıkmadan önce hakkında toparlanması gereken 10 yıllık bir geçmişe sahip ve ben de heyecanımı paylaşmak, "sonunda geliyor!" diye haykırmak, gerçek *Final Fantasy* ruhunu yakalayabilecek bu potansiyele biraz daha yakından bakmak istiyorum. Chocobo'larınıza sıkı tutunun, yolculuk başlıyor!

NEDİR, NE DEĞİLDİR?

Final Fantasy 15 yapımcılarının sürekli olarak hatırlattığı üzere "gerçeklerden esinlenen bir fantezi". Peki bu tam olarak ne demek? Şu demek; gerek karakterler, gerekse hikâye *FF* köklerine sadık kalacak olsa da modern dünyayı çok daha fazla andıracak. Serinin önceki oyunlarında da gerçek hayattaki olaylardan esinlenen bölümler, karakterler ve olaylar görmüştük ama

BU KORKU NEDEN?

Deli gibi bir heyecanla bekliyor olduğum gerçeğinin yanı sıra biraz da korkuyorum FF XV'ten. Bunun tek sebebi önceki oyunlar gibi başında günlerimin çürüyeceği gerçeği de değil üstelik. Her şeyden önce serinin kaderini belirleyecek bir oyun olarak çok büyük bir yükün altına giriyor FF XV. Tetsuya Nomura, oyunun başarılı olması için 10 milyon satması gerektiğini, ekibin bunu sınır olarak koyduğunu söylüyor (hemen akabinde bu sayının biraz abartılı olabileceğini de kabul ediyor). Projeye dökülen para da daha önce hiçbir FF oyununda görülmemiş düzeyde olunca gerçekten eşsiz bir satış rakamına ulaşması şart. Bir diğer sorun ana karakterlerin tamamının erkek olması ve çok yakın stillere sahip olmasından kaynaklı. Genç erkeklerden oluşan bir müzik grubunu andıran ekibimizin oyuncuyla sıkı bağlar kurabilecek kadar doğal hissettirip hissettirmeyeceğini endişeli bir merakla bekliyorum. Umarım bu konudaki endişelerim en yersiz çıkanları olur. Son olarak da beni asıl korkutan şey yeni savaş sistemiyle devasa açık dünyanın, önceki Final Fantasy'lerdeki hikâyenin yön verdiği ve her sahnenin yüreğinize işlendiği gidişatı bozabilme ihtimali. Kingdom Hearts serisine benzer savaş sistemi bildikleri sularda yüzdüklerini gösteriyorsa da insan o hızı görünce endişelenmeden edemiyor. Fazla aksiyonlu bir savaş sistemi oyunun yüreğimize işlemesi beklenen atmosferini kolayca bozabilir. Popülerliği artsın diye yapılan hareketlerle eski hayranların hayallerini suya gömme ihtimali korkutucu. Serinin son oyunlarında arada bir bunu görmüştük. Bu hatayı tekrarlamak serinin sonu anlamına gelebilir.



Oyundaki tüm yaratıklar ve canlılar delice bir özenle tasarlanıp modellenmiş.





OYNAYIŞ BAKIMINDAN, FINAL FANTASY SERİSİNİN EN BİLİNDİK MEKANİKLERİNDEN BİRİ OLAN SIRA TABANLI SAVAŞ SİSTEMİNE TAMAMEN VEDA EDİYORUZ ARTIK.

bu kez tüm oyunun gidişatını etkileyecek bir şeyden bahsediyoruz. Ellerinde akıllı telefonlar olan karakterler, modern şehirler ve daha gerçek karakterlerin bu vasıtayla bizleri beklediğini biliyoruz.

Oynayış bakımındansa *FF* serisinin en bilindik mekaniklerinden olan sıra tabanlı savaş sistemine tamamen veda ediyoruz artık. Bu bakımdan önceki *FF*'lere göre çok daha aksiyon dolu bir oyun bizi bekliyor. Savaş sistemi demoyu oynayanların da bileceği üzere *FF*'ten ziyade *Kingdom Hearts* ve *Type-0*'ya çok daha yakın.

HİKÂYE

Lucis Krallığı, Eos'ta kristallerin gücünü kullanabilen son krallık. Eskiden tüm ülkelerin kendi kristalleri varken ve bunların güçlerinden yararlanılırken, savaşlar ve çatışmalar sebebiyle bu kristaller bir bir yok olmuş, geriye sadece Lucis'in kristali kalmıştır. Büyülü güçlerden yararlanamayan diğer ülkeler makinelere bel bağlayarak teknolojilerini geliştirirken, Nifelheim İmparatorluğu agresif tavırlar sergileyerek çevresindeki ülkeleri bir bir kontrolü altına almaya başlar. Lucis ve Nifleheim arasında uzun yıllardır devam eden gerginlik zaman zaman savaşlara dönüşse de Nifleheim kristalin gücüyle oluşturulmuş olan kalkanı aşmayı başaramamıştır. Bitmek bilmeyen bu çekişme, imparatorluğun Lucis'e ani bir barış teklifiyle gelmesiyle durur. Bu savaşa son vermek isteyen taraflar Lucis Krallığı'nın başkentinde anlaşmayı imzalamak için buluşur.

Olmazsa olmaz mini oyunlarımız da bulunuyor elbette ki.





FINAL FANTASY: KINGSGLAIVE

SquareEnix bu kez kesenin ağzını sonuna kadar açmış. Oyuna kendi oyun motorunu tahsis etmelerinin yanı sıra bir de yarattıkları bu yeni dünyada geçen bir film yapacaklarını duyurduklarında heyecandan ciddi ciddi yerimde zıpladım.

Advent Children'ı yapan ekibin üzerinde çalıştığı Kingsglaive'in büyük bir kitleye ulaşma çabasını filmin İngilizce seslendirme kadrosunda açıklanan isimlerden hemen görüyoruz: Lena Heady (Cercei), Sean Bean ve Aaron Paul seslendirme kadrosunda yer alıyorlar.

Filmin konusu da oyunun hikâyesine paralel ilerleyecek. Kingsglaive; Lucis Kralı ve Noctis'in babası olan Regis Lucis Caelum'un yönettiği, kristalin gücünü kullanabilen özel bir kraliyet birimi. Bu birimin bir üyesi olan Nyx Ulric filmdeki başkarakterimiz olacak. Noctis'in nişanlısı Lunafraya da bu hikâyeye dâhil ama rolünün tam olarak ne olacağını kestirmek şimdilik güç. Eğer henüz izlemediyseniz fragmana göz atmanızı kesinlikle tavsiye ederim:
tinyurl.com/ogz103-ff-fragman

- **Yönetmen:** Takeshi Nozue
- **Yapımcı:** Hajime Tabata
- **Seslendirme:** Lena Heady ***(Luna)***
  Sean Bean ***(Kral Regis)***
  Aaron Paul ***(Nyx)***



Chocobo'lar olmadan gerçek bir Final Fantasy olmazdı zaten. Gördüğümüz kadarıyla yine oldukça yararlılar.

Eos'un yapımında stüdyonun kendi oyun motorunu kullanması büyük etki yaratacak.



Söz konusu barış anlaşmasının bir maddesi de Lucis prensi Noctis Caelum'un, çocukluk arkadaşı ve aynı zamanda Nifelheim hâkimiyetinde olan Tenebrae ülkesinin prensesi olan Lunafreya ile evlenmesidir. Bunun için Noctis yanına en sadık arkadaşlarını alarak yola koyulur ve oyunumuz da tam burada başlar. Hikâyeyle ilgili bildiğimiz şeyler bunların biraz daha ötesine geçiyor olsa da bazı insanların oyuna önceden hiçbir şey bilmeden girip, her şeyi ilk kez kendileri yaşamak isteyebileceklerini düşünerek daha fazla ayrıntıya girmeyeceğim.

Ana karakterlerimiz Noctis ve üç yol arkadaşı olacak. Ekip; başkarakterimiz prens Noctis; neredeyse kardeşi kadar yakın olan arkadaşı, kraliyet ailesini korumaya ant içmiş bir ailenin en büyük çocuğu Gladiolus; taktik uzmanı ve Noctis'in çocukluk arkadaşı, aynı zamanda grubun şoförlüğünü ve aşçılığını da üstlenen Ignis ve son olarak sosyete sınıfından olmayan ama Noctis'le çok iyi anlaşan çocuk ruhlu Prompto'dan oluşuyor. Bu da demek oluyor ki ekibimizin tamamı erkek... Bu daha önce hiçbir *FF*'te görmediğimiz bir durum ve kafalarda çokça soru işareti oluşturuyor. Ne var ki yapımcı ekip de endişelerin tamamiyle farkında. Oyunun bizi karakterlere ısındıracağını ve olumsuz düşünceleri aklımızdan atacağına oldukça güveniyorlar. Şimdilik Luna hariç hiç önemli bir kadın karakter görmediğimden böyle basit bir tercihle oyunlarının puanını düşürmeyeceklerini umuyorum. Ve evet, Cindy'i -şu ana kadar gördüklerim endişelerimin üzerine tuz biber olduğu için- itinayla göz ardı ediyorum.

OYUNU BİTİRDİKTEN SONRA BİLE YILLAR BOYUNCA AÇIP AÇIP DİNLEYECEĞİMİZ MÜZİKLER BİZİ BEKLİYOR



Dev Eos dünyasının detayla bezeli yapısı oyunun bir yol hikâyesi olmasını daha da mantıklı hâle getiriyor.

FINAL FANTASY: BROTHERHOOD

Brotherhood, 4'lü 'boyband' grubumuzun yolculuğunu anlatan, çoğunlukla oyun için heyecanın artması istenerek yapıldığı anlaşılan çerezlik ama kaliteli bir anime serisi. Toplamda 6 bölüm olacağı duyurulan serinin henüz yalnızca 10 dakikalık ilk bölümü yayınlandı. Animasyon, ses, görüntü ve efektler açısından oldukça başarılı görünen ilk bölüm oyun dünyamız Eos hakkında da güzel ipuçları veriyor. Kahramanlarımızın yol maceralarını anlatacak olan yapım ilerleyen bölümlerinde oyunun hikâyesine dair yeni bilgiler de verebilir. İzlemesi eğlenceli olsa da kendi başında ayakta durabilecek bir seri olması hedeflenmediğinden izlemeden de çok bir şey kaybetmezsiniz. Ama karakterleri daha iyi tanımak ve hype'ı ayakta tutmak istiyorsanız zaten 10 dakikacık olan ilk bölüme göz atmaktan zarar gelmez.



Baba oğul ilişkisinin de ağır bir şekilde işleneceği oyunda gene bolca duygulanacağımız kesin.



BUNLARI DA BİLELİM

- Platinum Demo, oyun motorunun gücünü ve kapasitesini gösteren bir rüya sekansından Noctis'in çocukluğunu oynadığımız bir teknoloji demosu. Burada bizlere eşlik eden Carbuncle ise serinin önceki oyunlarından tanıdığımız (genelde biraz da faydasız) bir summon aslında.

- İlk fragmanlarda ana karakterlerimizin arabada yolculuk ederken çevreye bakarak abartılı tepkiler verdikleri bölüm internette çok sevilmiş ve arka plandaki görüntüler değiştirilerek ortaya epey komik sahneler çıkartılmıştı. Tetsuya Nomura bu durumu çok eğlenceli buldu ve hayranlarına üzerinde rahatça oynayabilmeleri için sözü geçen sahnenin png formatında resimlerini sunarak zekice bir reklam hamlesine imza attı.

- FF XV, PS4'ün imkânlarından sonuna kadar yararlanmak için kendi oyun motoru Luminous Studio'yu kullanıyor. Gerçek zamanlı hava değişimleri ve gece gündüz döngüsünü de içinde barındıran oyunun en büyük mücadelesi ise muhtemelen FPS değerleriyle olacak.

- Oyundaki her karakterimizin geliştirilebilir bir özel yeteneği olacak. Örneğin Noctis balık tutabilirken Ignis yemek yapabiliyor ve Prompto fotoğrafçılıkla uğraşıyor.



- Gereksiz şekilde seksileştirilmiş olduğuyla eleştirilen Cindy karakterinin göğüsleri yapım aşamasındayken o kadar çok zıplıyormuş ki yönetmen Tabata ekipten bunu azaltmalarını istemek zorunda kalmış. Yani... neyse.

SAVAŞ SİSTEMİ

Final Fantasy XV savaşlarda artık tarihi iyice geçen sıra tabanlı sistemi kullanmayacak (Tarihi geçmek ne demek?!?!? "Altın yıllarını geride bırakmış" diyelim biz ona - Ö). Bunun yerine *Dissidia*, *Kingdom Hearts* ve *Type-0*'ya benzeyen daha yüksek aksiyonlu ve gerçek zamanlı bir savaş sistemine geçilmiş. Demolarda oynama şansı bulduğumuz dövüşler oldukça akıcı ilerliyordu. Havadan kendine kılıçlar yaratabilen başkarakterimiz Noctis dışındaki kimseyi yönetemediğimiz savaşlarda takım arkadaşlarımız da boş durmuyor neyse ki. Doğru zamanlama ve biraz da şansla parti üyelerinden bir ya da birkaçıyla aynı anda kombo saldırıları düzenleyebiliyoruz. Ekip arkadaşlarımızın bir diğer yararlı olduğu nokta canımız sıfıra indiğinde hemen yanımıza koşup yardım elini uzatmaları. Bu sayede KO statüsüne geçmeden savaşa devam edebiliyoruz. Tabii ihtiyaçları olduğunda bizim de aynı şekilde onlara yardım etmemiz bekleniyor. Hedef seçmenin biraz zor olması dışında demolarda oldukça iyi işleyen bir dövüş sistemine sahip oyun. Asıl çıkışındaysa daha bile iyi olacaktır elbette.

Final Fantasy XV pek çok açıdan ilk *Final Fantasy*'nin potansiyelini ve yükünü taşıyor sırtında. Sadece *FF* serisinin değil Square Enix'in de geleceğini derinden etkileyebilecek bir oyun olarak başarılı olması pek çok açıdan bir zorunluluk. Umarım yıllarca aklımızdan çıkmayacak bir hikâyeyle, favorilerimiz arasına girecek karakterlerle ve defalarca dinleyeceğimiz müzikleriyle, her hatırladığımızda "ne oyundu be" diyeceğimiz bir yapım gelir karşımıza. O zaman dek, "bu yaz nasıl geçecek?" diye düşünmeye devam...

Tür: J-RYO **Yapım:** Square Enix **Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PS4 **Çıkış Tarihi:** 30 Eylül 2016

inceleme

Bilen Adam

POLİTİK OLARAK DOĞRU OLMAK

Türkiye'de yığınla sorunumuz olduğu için muhtemelen pek çoğunuz oyun dünyasında son yıllarda giderek artan "temsil" (*representation*) duyarlılığının ve bunun oyunlardaki sonuçlarının (en azından direkt olarak) farkında değil. Oyunlarda, özellikle kadınların sadece cinsel bir obje veya kurtarılmaya muhtaç birer kurban olarak gösterilmesinin yarattığı rahatsızlıktan ivme kazanarak, "beyazlar" haricindeki insanların kötü gösterilmesi, LGBT bireylerin yeterince temsil edilmemesi gibi konular giderek önem kazandı. Ve oyun tasarımcılarının senaryo ve karakterlerini geliştirirken göz önüne alması gereken bir konu haline geldi. Eğer oyununuzda güçlü bir kadın karakter, zenci ve gay bir karakter yoksa eleştiri oklarının hedefi olmanız kuvvetle muhtemel. Eleştiri oklarının çoğunun üstündeyse genellikle şu yazıyor: "*Sen ne menem bir ayrımcısın?*"

Ama bir cinsiyetin, bir rengin ve bir cinsel yönelimin oyunlardaki temsil hakları sonuna kadar savunulurken, bir dinin oyun dünyasındaki temsil haklarıyla ilgili kimseden ses çıkmıyor. Müslümanlardan bahsediyorum tabii ki. Elbette oyunlarda bizim de yerimiz var. Ancak Naziler ve zombilerin yanında "*vurulması politik olarak doğru olan kötü karakterler*" olarak. Veya pazar yerlerine arabayla dalınıp dağıtılacak geri kalmış şehirlerin sahibi olarak. Bazı oyun yapımcılarının bu ayrımcılığa "kendilerince" bir çözüm getirmeye çalıştığını fark etmişsinizdir: Oyunlarda etrafta amaçsızca dolaşan NPC yığınlarının içine birkaç tane başörtülü kadın yerleştirmek şu anda "*politik olarak doğru*" ve "*Büyük Abi'nin izin verdiği miktarda*" Müslümanların oyun kültüründe temsil edilişinin gelebildiği nokta. Ama kesinlikle yeterli değil. Tüm dünyada yayılan islamofobinin harlanmasını engelleyebilecek bir etkisi yok bunların. Apple gibi devasa bir firma bile bu konuda "politik olarak doğru" olmayı kafasına göre çarpıtabiliyor: Mayıs ayında AppStore'da satışa çıkan ve Gazzeli küçük bir kızın hayatını konu alan kısa oyun *Liyla and the Shadows of War*, oyun kategorisinde olmaması gerektiği bahanesi öne sürülerek satıştan kaldırıldı. Ama diğer taraftan, gülümseyen İsrail füzelerini yönettiğiniz "Israeli Heroes" adlı oyunun yıllardır AppStore'da bulunmasında hiçbir beis yoktu Apple için.

Dünyada yaşayan 1,5 milyar insanın "*her şeyden önce terörist*", akabinde "*cahil, kaba ve fakir olmayı kendi dinleri nedeniyle kendileri tercih eden*" ve akabinde "*yok olsalar hiçbir şey kaybedilmeyecek, hatta dünyanın daha iyi bir yer olacağı*" bir güruh olarak indekslenmeye çalışılması ne kadar acı. Buna Batı dünyasından karşıt sesler elbette çıkıyor ama hep cılız kalıyor. Müslüman dünyasından ise olumlu bir şeyler üretmek yerine sadece kızgınlık homurtuları yükseliyor. Halbuki yapılması gerekenler belli: Doğru platformlar üstünde bir araya gelip seminerler düzenlemek, tartışmak, infografikler yayınlamak, tematik GameJam'ler düzenlemek, oyunlar üretmek. Ama kesinlikle oturduğumuz yerden kızmak değil. Üretmek, üretmek ve bu dünyaya Müslümanların da güzel şeyler katabileceğini göstermek. Önemli olan politik olarak doğru olmak değil. İnsan olarak doğru olmak.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Ashes of the Singularity	6	69
Baldur's Gate: Siege of Dragonspear	7	77
Battlefleet Gothic: Armada	8	77
Blues and Bullets - Ep.2	7+	74
Bus Simulator 16	6	47
Dark Souls III	9+	90
Day of the Tentacle - Remastered	8+	86
Dyscourse	7	71
Fallout 4: Automatron	5	69
Hyper Light Drifter	8+	85
Leap of Faith	6	-
Mushroom Wars	7+	-
NightCry	5	47
Quantum Break	7+	77
Ratchet & Clank	8	86
Rise of the Tomb Raider - Season Pass	7	-
Salt and Sanctuary	8+	86
Samorost 3	7+	81
Shardlight	7	75
The Banner Saga 2	8+	83
The Count Lucanor	8+	79
Trackmania Turbo	7	79
UFC 2	7	78
Warhammer 40K: Eternal Crusade	-	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

EN ÇOK HANGİ OYUN EN ÇOK HANGİ OYUN İÇERİKLERİ İZLENİYOR?

Superdata'nın araştırmasına göre, 2015'te dünyada 486 milyon kişi oyun içeriği izleyicisi. Peki en çok ne tür oyun içerikleri izleniyor internet üzerinden?

FRAGMAN (TRAILER)	%69	LET'S PLAY	%37
SKEÇ VE KOMİK VİDEO	%54	CANLI YAYIN	%33
TAM ÇÖZÜM	%53	E-SPOR	%24
İNCELEME	%52	*ABD verileridir.*	

C'Thun

Battlecry: Deal damage equal to this minion's Attack randomly split among all enemies.

Tür: FPS · Yapım: id Software · Dağıtım: Bethesda · Kutulu Fiyatı: 220 TL (Aral) · Dijital İndirme: 176 TL (Playstore) · Yaş Sınırı: 18 · Dahası İçin: doom.com

HIGHWAY TO HELL!

DOOM

ALİ SEZGİN

Oyun yapımcıların en büyük sorunu oyunculara güvenmiyor olmaları bence. Orijinal *Doom*'ları çıktığı tarihte oynamış olan kıdemli okurlarımız, onu neyin bu kadar iyi yaptığını çok iyi hatırlıyordur. Karanlıktan çıkan zebanilerin, ışınların ve alevlerin yüksek tempolu bir oynanışla yaptığı senfoni, bir koreografi vardı o oyunda. *Doom 3* belki de bu yüzden aynı etkiyi yaratamadı. *Half-Life 2* ile aynı dönemde çıkmasının etkisinden olsa gerek, ultra şiddeti daha az benimseyen, sayıca sınırlı düşmana karşı gerilimin ön planda olduğu, farklı bir oyundu artık *Doom*. Dahası kimsenin dinlemeyi istemediği dokümanlar ve metinler de oyunun temposuna fazlasıyla zarar veriyordu. Yanlış anlamayın, *Doom 3* kesinlikle kötü bir oyun değildi ama aynı zamanda bir "*Doom*" oyunu da olamamıştı. Modernleşme uğruna, seriyi benzer oyunlardan ayıran bütün detaylardan vazgeçilmişti çünkü. *Doom 3*'ün (ve kısmen *Quake 4*'ün) ardından biz oyuncuların yeni bir yapıma karşı bu kadar önyargılı olmasının bir nedeni de buydu aslında. Şu andaysa, yaklaşık 20 saatlik oyun süresi ve uykusuz gecelerin ardından söyleyebileceğim tek bir şey var: Ne kadar da yanılmışız.

"Cehennem ateşi noob'ların gözyaşlarıyla harlanacaktır"

Yeni *Doom*, seriyi sevenlere yazılmış bir aşk mektubu. Sadece aşk da değil, yapımcılar daha önce ne istediğimizi anlayamadıklarını itiraf edip özür de diliyorlar bu mektupta. Şimdiye kadar serinin oyunlarında gördüğümüz bütün cehennemlerin farklı boyutlara açılan tek bir mekân olduğunu düşünün. Bu oyunda ilk *Doom*'daki askeri canlandırıyor olmamız bu yüzden o kadar da garip olmasa gerek. Kendisi cehennemde hapsolup bir şekilde tuzağa düşürülüp hapsedilene kadar şeytanları ve canavarları kesip biçmeye devam ediyor. Bu, *Doom 3*'deki gibi bir hayatta kalma mücadelesi değil. Biz canavarların geceleri altlarını ıslatmalarına neden olan Doom Slayer'ız. *Doom* işte tam olarak böyle açılıyor. Kötü bir uykudan uyandırılmış, oldukça öfkeli bir kahramanla.

Çıkışından önceki kötü oynanış videoları ve vasat sunumlardan sonra aklınızda şüpheler oluştuysa, oyunun ilk dakikalarında bu kayboluyor. Askerimiz bağlı olduğu mezardan kalktığında ve etrafındaki zombileri haklamaya başladığında, doğru oyunda olduğunuzu anlıyorsunuz. Yeni *Doom* az öykü, bol aksiyonla alakalı. Yine Mars'ta ve UAC yapılarının içindeyiz ama bu sefer durup incelememiz veya personel notlarını okumamız için zaman yok. Çünkü geçilen her odada, her koridorda onlarca canavar parçalamanız için sizi bekliyor olacak. Zaten karakteriniz hemen oyunun başında UAC başkanı Samuel Hayden'ın "gel birlik olalım" temalı mesajında monitörü fırlatıp attığında önemli olan tek şeyin kesip biçmek olduğunu daha iyi anlıyorsunuz. *Doom*'un en büyük doğrusu, bir önceki oyundaki gibi korku öğelerine çok yaslanmamak olmuş. Oyunda şeytanlar, bolca şiddet ve vahşet var ama bunlar sizi korkutmak değil, aksine gaza getirmek için serpiştirilmiş durumdalar. Oyunun hemen başında, içi imp'lerle dolu bir odada sağa sola atlayıp, ateşlerden kaçarken bu durumu daha iyi anlayacaksınız.

Doom'un formülü oldukça basit aslında; arenaya gir, bütün düşmanları katlet ve sonraki büyük arenaya atla. Bunu taze tutabilme becerisi oyunu asıl etkileyici yapan şey. *Doom* size her zaman oynayacak yeni bir element sunabiliyor. Bu iki metrelik minatoru andıran Cehennem Baronu da olabilir, ısındığında etrafınızdaki herkesi yakmanıza imkân veren Plasma Rifle da. Elinizde yeni oyuncaklar olduğu sürece ve ortamlar da az biraz değişince sıkılmanızın mümkünatı kalmıyor. Serinin eski oyunlarında bolca bulunan sağlık paketleri bu oyunda çok daha az var. Bunun yerine oyunun temposunu korumak adına Glory Kill özelliği eklenmiş. Glory Kill'ler için düşmanınız yeterince dayak yiyip zayıflayınca yapılabilen özel öldürme animasyonları diyebiliriz. *Doom* söylediğim üzere durmadan, kesip parçalamaya bir an ara vermeden oynanması gereken bir oyun. Öyle canınız azaldığında kaçıp sağlık paketi aramaya başlarsanız bilin ki bir şeyleri yanlış yapıyorsunuz demektir.




Keskin nişancılıkla çok zaman harcamayın. Yakın dövüş her zaman daha ideal çözüm.


Elektrikli testerelerle şeytanların arasının pek de iyi olduğunu sanmıyorum.


Bölümlerdeki doğru kolları çekerseniz klasik Doom bölümlerine erişebiliyorsunuz.



DOOM 4 İPTAL OLMAYASDI

Bu yazıda okuduğunuz Doom yerine çok farklı bir oyunu oynuyor da olabilirdiniz. İptal edilen Doom 4'te cehennemin dünyayı işgali tamamlanmış ve bizler de direniş güçleri olarak kaybettiğimiz yerleri geri almaya çalışıyorduk. Biraz daha CoD oyunlarını andıran bu Doom'un iptaliyle, seriyi özüne döndüren Doom'un ilk adımları atıldı.

Her ne kadar Doom 4'ü oynayamasak da, verilen video ve görüntülerin pek ümit vermediğini söylemek gerek. O haliyle çıksaydı Doom 4 belki de oynayacağımız son Doom olabilirdi.



GK yapılan düşmanlar oyuncuya fazladan sağlık puanları hediye ediyor. Dolayısıyla çoğu durumda vur kaç taktikleri yerine haldır huldur düşmana dalmak daha faydalı. Çünkü can kaybetseniz bile onu birkaç iyi GK ile telafi etmek fazlasıyla mümkün.

Güçlendirmeler de oyunda eskisine oranla daha aktif olarak kullanılıyor. Hasarı arttıran Quad Damage zaten var ama bunun yanı sıra berserk gibi bir güzelliğin de geri dönüş yaptığını görüyoruz. Topu tüfeği bırakıp şeytanları çıplak elle parçalamak, daha önce hiçbir oyunun yapmadığı son derece heyecan verici bir his olmuş. Böyle anları gördükçe *Doom*'un sadece oyuncuya zorlayarak değil, zevk alarak da adrenalin pompalatmayı başardığını anlıyorsunuz.

Sağlık paketleri böyleyken, mühimmat konusunda da fazla şanslı değiliz. Özellikle büyük arena çatışmalarında sonlara doğru kurşununuzun bitmesi oldukça olası bir senaryo sayılır. Bu durumda devreye artık bir silahtansa araca dönüşen *Doom*'un efsane elektrikli testeresi giriyor. Elektrikli testere ile düşmanları boyuna bağlı olarak tek darbede kesmek mümkün. Daha büyük düşmanlar daha fazla gaz istiyor ki bunu oyunun başlarında bulmanız mümkün olmayabiliyor. Canavarları tek darbede haklamanın yanı sıra, bir de beraberinde bol bol mühimmat yağdırmaları artısı var. Elektrikli testere oyunun pek çok noktasında bu özelliğiyle hayatınızı kurtaracak.

Doom'un bir diğer artısı da genel anlamda farklı şartlar altında işlevi ve kullanımı olan silahlar sunuyor olması. Örneğin Super Shotgun'ı aldıktan sonra aynı mermiyi kullanan Shotgun'ı kullanmama gibi bir durum söz konusu değil. Pinky Demon'ların (selam Pinky) açık arkasına daha az yayılan pompalı tüfekle girişmek süperine göre daha mantıklı mesela. Ayrıca bölüm içinde biraz arayınca bulunan geliştirme paketleriyle silahlara farklı özellikler eklemek mümkün. Super Shotgun'ın arkada kalan düşmanlara da vurması veya roketlerin erken patlatılarak şarapnel yaratmaları gibi detaylar da bu farkları biraz daha arttırıyor.

KÖTÜLÜK İÇİMİZDE... VE KÖTÜLÜK CEHENNEMDE... ÖYLEYSE HEPİMİZİN İÇİ BİR CEHENNEM!

Temponun yavaşlayıp, oyunun biraz daha keşfetme ve gezip görme kısımlarındaysa *Doom*'un sahip olduğu muazzam seviyedeki gizli içerik sizi karşılıyor. Bunlardan bazıları oyuna etkisi olmayan Doom Askeri bebecikleri olsa da zırh güncellemeleri ve başarılması halinde değişik pasif özellikler sunan Rune Trial'lar gibi detaylar da mevcut. Bunlardan bazılarına normal rotalardan ilerleyerek ulaşabiliyoruz. Bazılarıysa bol bol hoplama zıplama becerisi ve detaylara hâkim iyi bir göz gerektiriyor. Rune Trial'lar içinde oyunu daha zevkli hale getirecek bolca ödül mevcut. Bu yüzden en azından bunlar için bile gezip dolaşmanızda fayda var.

Oyunun tekrar tekrar oynamanızı garantileyecek özelliklerden biri de her bölüm için koyulan farklı hedeflerde yatıyor. Bunları doğru yaparsanız silahınıza özellikler veren geliştirme puanlarını alabiliyor ve oyunlara daha emin adımlarla devam edebiliyorsunuz. Hatta şöyle söyleyeyim, oyunun sonunda silahınıza koyabileceğinizden daha fazla puan kazandığınızdan olsa gerek çoğunu keyfine tamamlıyor olmak başlı başına yeterince bir tatmin duygusu yaratıyor.

Kayıp ruhlara karşı seri bir silah kullanmanızda fayda var. Birden fazla geldiklerinde bayağı can yakıyorlar.



GERÇEKÇİLİK YOK, POMPALI VAR! CİDDİYET YOK, ELEKTRİKLİ TESTERE VAR!

HER BÖLÜM ACITIR, SON BÖLÜM ÖLDÜRÜR

Oyunun tek kişilik içeriği ve hız kesmeyen şiddetinden gelen hissi ne kadar iyiyse, çok oyunculu içerik bir o kadar kötü. Bölümlerin yatay tasarımından, alan darlığına, pek çok noktada *Doom*'un bir konsol oyunu olarak yapıldığını görebiliyorsunuz. id Software'in çok oyunculu içeriğinin en önemli özelliği başarısız oyunculara yer olmayışıdır. *Quake*'in çok oyunculu içeriğini düşünürseniz sistem bellidir; ya av olursunuz ya da avcı, bunun ötesi berisi yok. Yeni *Doom* ise biraz daha yeni oyunculara hitap etmek, biraz da killstreak'lere süper bonuslara alışmış kitleyi tatmin etmek üzere markalaşmış multiplayer'ından fazlasıyla ödün vermiş. Her oyunda hack'ler kazanıyorsunuz ve bunlardan bazıları oyunun gidişatını değiştirebilecek kadar güçlü olabiliyor. Örneğin rakip takımın liderinin yerini harita üzerinde görmek veya çıkacak güçlendirmelerin yerini ve süresini önceden görebilmek gibi abartılı şeyler var. Bunları herkes kullandığı için iyi kötü bir denge unsuru olduğunu düşünebilirsiniz belki ama durum böyle değil. Güçlendirmeler rastgele dağıtıldığı için kime ne zaman ne geleceğini bilmek mümkün olmuyor ne yazık ki.

Hoşuma gitmeyen bir diğer yenilik de maç esnasında rastgele çıkan şeytan güçlendirmesi olmuş. O noktaya ilk ulaşıp bunu alan oyuncu, doğrudan 700-800 canlı ve oyuncuları tek vuruşta harcayabilen bir şeytana dönüşebiliyor. Bu o kadar büyük bir güç ki, kaybedilen maçlar geri kazanılabiliyor veya azıcık bir avantaja sahip bir takım bir anda oyunu koparabiliyor. *Call of Duty*'deki killstreak'lerin, oyunculara rastgele olarak verildiğini düşünün... Ayrıca *Quake*'i taktiksel anlamda derinleştiren kaynak ve silah toplama elementleri de oyunu sadeleştirmek adına es geçilmiş. Eskiden silah ve güçlendirmelerin ne zaman çıkacağını ezberlemek ve buna uygun bir hareket planı hazırlamak önemliyken bu, şu an mümkün değil. Çünkü oyuna doğrudan önceden belirlediğiniz iki silah ve bomba ile başlıyorsunuz. Önceden söylediğim üzere silahlar daha dengeli olduğu için bu ciddi bir sorun teşkil etmiyor. Yine de bölümleri gezip önemli noktaları kontrol altında tutmanın ve oralar için verilen çatışmanın hissi ne yazık ki bu *Doom*'da yok.

Doom'un bir diğer önemli eksikliği ise mod desteğinin olmaması. Bunun yerine her oyuncunun mevcut haritaları değiştirip kendi içeriğini yaratabileceği Snapmap oyunda mevcut. Snapmap içerik olarak fena olmasa da mod desteğinin yerini alabilecek derinliği sunamıyor. *Counter-Strike*, *Team Fortress* ve daha nice önemli oyunun hayatlarına mod olarak başladığını, bu modların asıl oyunu canlı tuttuğunu düşünürsek bu devirde mod desteği olmayan FPS oyunu görmek biraz can sıkıcı olabiliyor. Çok oyunculu modu canlı tutan şey seviye atladıkça gelen zırh parçaları olmuş. Yine de ne kadar zırhınız olursa olsun, onu giydiğiniz oyun keyif vermiyorsa bunun da öyle aman aman anlamı kalmıyor.

Benim için işin en zor kısmı *Doom*'u notlandırmak olacak sanırsam. Bir tarafı taze ve parlak, diğer tarafıysa çürümeye başlamış bir elma düşünün. Oyunun tek ve çok oyunculu içeriği tam olarak bu şekilde birbirinden ayrılıyor. Eğer ki 12 saatlik olağanüstü bir tek kişilik içerik ve 4-5 saat sonra sıkacak çok oyunculu modla uğraşmayı göze alabiliyorsanız, *Doom*'a göz atmayı kesinlikle düşünmelisiniz. İşim gereği, mümkün olduğunca çok oyun oynamak zorunda kalan bana bile tek kişilik senaryosunu tekrar oynatabildiyse *Doom* bir şeyleri doğru yapıyor demektir. İleride çok oyunculu içeriği de adam edip gelen bir devam oyunu ortalığı sarstığında, ilk oyunu oynamamanın eksikliğini hissedeceğinizden hiç ama hiç şüphem yok.



DOOM NEYİ DOĞRU YAPIYOR?

Eleştirel olarak bakıldığında Doom son dönemde oyuncuların ve oyun basınının eleştirdiği hemen hemen her şeyi yapıyor. Kayda değer denemeyecek bir senaryo, tekrarlayan arena sistemi ve elbette ki gereksiz denecek seviyedeki şiddet. Peki biz (dünyanın geriye kalanı) neden bu oyunu bu kadar sevdik?

Çünkü bütün sektör başarı hikâyelerinin peşinden gidiyor. Halo tuttuğunda Halo klonları çıkarken, son dönemde de kahraman askerlerin ülkelerini kurtardığı yavaş çekimli oyunlardan piyasa geçilmez oldu. Ağır aksiyon, oyuncuya kendini başarısız hissettirmeyecek zamanlama numaraları derken, piyasadaki bütün oyunlar aynı hale geldi. Doom farklı bir yöne doğru bir adım atıyor. İnanın bana bu adımın yeterince sağlam olması yeterli. Yeterince uzun veya güçlü olması da gerekmiyor. Çünkü aynı şeyleri tekrar tekrar oynamaktan o kadar çok sıkıldık ki değişiklikleri mumla arar hale geldik. Ben bu yüzden Doom'u başarılı buluyorum. id Software, piyasayı taklit etmek yerine belki gelecekte pek çok oyuna ilham verecek riskli bir hamle yapmayı seçti.



- Sınırsız aksiyon
- Yüksek tempo
- Bolca gizli içerik
- Tekrar tekrar oynanıyor



- Çok oyunculu mod vasat altı
- Mod desteği yok
- Snapmap yetersiz

8+

SON KARAR

Uzun süredir oynadığım en zevkli tek kişilik FPS oyunu. Keşke multisi de aynı kalitede olsaymış.



"Kaptan bişi diyim mi?
Güvertede savaş var."

Tür: Roguelike RYO **Yapım:** Pera Games **Dağıtım:** Pera Games **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-104-overfall

OVERFALL

BENİM BİR HAYALBAZ OLDUĞUMU SÖYLEYEBİLİRSİN -İHSAN ASMAN

Overfall'da bir yerlerde aklıma *Grim Fandango* geldi; hani şu Blue Casket'ta şiir okuyabildiğimiz kısım. *Overfall*'un dünyası olan Dys'teki kaos kaynağı portalın açıldığı yere oldukça uzak, Elf sularında tesadüfen demirlediğim şirin bir limanda bulunan handaydım. Grubu dağılmış ve ne yapacağını bilmez halde bulduğum bedbaht müzisyen dostumun eski günlerine dönmesine yardım etmek için, John Lennon'dan Imagine'ı elf ve insanlardan oluşan ateşli bir seyirci topluluğuna avaz avaz söylerken hatırladım Manny'yi. Daha doğrusu, her iki oyunun da ne kadar benzer hissettirdiğini fark ettim. Birbirinden her anlamda çok farklı olan bu yapımların bana nasıl benzer şeyleri hissettirdiğine gelince... Sanırım "iyi işleyen kendine özgülük" buradaki kilit kelime öbeği. Zira bazı oyunlarda size bu tanımı yaptıracak mizansenlerle karşılaşırsınız. Evet, *Overfall* o oyunlardan.

YELKENLER FORA

Oyunumuz Dys adında, kargaşa ve huzursuzlukla çalkalanan bir dünyada geçiyor. Kahramanlarımız, vaktinde (300 sene kadar önce) içine girdikleri bir portal aracılığıyla Vorn adındaki barbar orduların Dys'e apansız akınlarını tetiklemiştir. Üstelik Dys'teki kaosun tek sebebi Vorn değildir; kral kaybolmuş ve farklı ırklar arasında kökleşmiş düşmanlıklar da had safhaya ulaşmıştır. Mesela goblinlerle cüceler ölümüne kavgalı, elflerle hollowlar da aynı şekilde kanlı bıçaklıdır. Oyundaki ana görev tüm bu kargaşaya bir son vermek, yaklaşan Vorn tehdidinin önüne geçebilmek için mevcut ırklardan birine yanaşmak ve onlarda bulunan kuleleri aktive ederek kayıp kralın nerede olduğunu öğrenmek şeklinde özetlenebilir. Ancak ana hikâyeyi sadece portaldan dışarı çıkıp Dys'e ilk adımınızı attığınızda konuşan yaşlı adamdan dinleyeceksiniz. Bir de her seferinde farklı olacak olan son görevi yaparken. Kısacası oyunun geneli için konuşacak olursak, *Overfall*'da herkes için ortak bir ana hikâyeden söz etmek imkânsız.

Esasen roguelike ve sıra tabanlı dövüş sistemine sahip, ayrıntılı bir RYO var elimizde. Yaşlı adamla konuşup yelkenler fora dedikten sonra gece-gündüz döngüsünün bulunduğu, Vorn işgalinin ne aşamada olduğunu takip edebildiğimiz, birçok gemi ve adanın yer aldığı ve her oynanışta rastlantısal olarak yeniden oluşan kocaman bir dünya haritasıyla karşılaşıyoruz. Gemiler farklı fraksiyon ya da ırklara ait, adalarda ise ırklar ya yan yana, ya da kendi başlarına hayatlarını sürdürüyor. Bazen bir bakıyorsunuz ki adalar el değiştirmiş, yahut undead işgaline uğramış. Süregelen karmaşa hali oyuna gayet iyi yansıtılmış ve hepsiyle etkileşime geçebiliyoruz, dümeni gereken yöne kırmamız kâfi. Adalarda katılacak turnuvalar, yapılacak görevler ve gezilecek pazarlar bulurken, gemilerde de yine birebir ticaret, bordalama yahut yeni yoldaş alma gibi seçeneklerimiz mevcut. Kimi zaman Vorn gemileri de bizi bordalayabiliyor. Eğer hazırlıksız yakalanırsanız oyun hızla sona eriyor.

> HER OYNAYIŞTA RASTGELE YENİDEN OLUŞAN KOCAMAN BİR DÜNYA HARİTAMIZ VAR.

Yeri geldiğinde diplomasiyle, yeri geldiğinde de savaşarak halledebileceğiniz görevler de tıpkı büyük haritada karşımıza çıkanlar gibi rastlantısal şekilleniyor: Örneğin cücelerle bir handa yaptığım içki yarışması iki ayrı oynayışımda benim yaptığım seçimlerden bağımsız olarak farklı sonuçlandı. İlkinde hiçbir mesele yaşamadan sızıp yarışmayı kazanmışken, ikincisinde insan kadınlarının mı yoksa cüce kadınlarının mı daha güzel olduğuna dair bir tartışma çıktı ve grubumu bir anda cüce grubuyla savaşırken buldum. Sonra, her etkileşim/karşılaşma sonunda gruptaki üyelerin personalarını etkileyecek çeşitli özellikler ediniyoruz. Bunlar da rastlantısal: Size avantaj sağlayabilecekleri gibi aleyhinize de olabiliyorlar. Benden tavsiye, eğer goblin diyarlarında sıtmaya yakalanmak gibi bir talihsizlik yaşadıysanız en yakındaki hana gidin. Personanızı silecek büyücüleri tanıyan birilerini mutlaka bulacaksınızdır. Burada belki eksiklik gibi hissedilebilecek tek şey görevlerdeki anlatının biraz yüzeysel kalıyor oluşu. Ama hikâyenin rastlantısallığı ve görevlerin sayısıyla çok biçimliliği düşünüldüğünde daha farklı nasıl olabilirdi bilemiyorum. Bu roguelike yapıda -sade bile olsa- bu kadar çok ilgi çekici hikâye anlatabilmek başlı başına büyük bir başarı ve oyunu özgün kılan bir meziyet bence.

Gelelim sıra tabanlı dövüş sistemine. Alışması ve anlaması kolay ancak epey detaylı bir sistem kurmuş Pera Games. Sistem temelde şu üç aşamadan oluşuyor: Altıgen kümelerde



Kendini Obi-Wan sanan bir tuhaf goblin





Tatlı mı tatlı grafikler, göz alıştıkça daha da güzelleşiyor sanki.

düşmanlara/yoldaşlara stratejik konumlanma için hareket aşaması, buff/debuff ayarladığımız yararlılık (utility) ve saldırı aşamaları. Savaş esnasında belirleyicilik arz eden pek çok farklı hal (condition) ile yapay zekâ sizi taktiksel davranmaya zorluyor ve bu durum sıra tabanlı savaşları çok zevkli hale getiriyor. Üstüne üstlük kullanışlı arayüz ve condition'ların basit açıklamaları sayesinde kısa sürede dövüşlere adapte olup oyunun sunduğu stratejik derinliğin tadını çıkarabiliyorsunuz. Oyunun büyük bir kısmını dövüş ekranında geçirdiğimiz için diğer tüm iyi yapılan şeylerin yanında dövüş sisteminin de hakkıyla kotarılması oldukça önemli.

Oyuna başlarken kendi oynayış tarzınıza ve o ana kadar açtığınız sınıflara göre iki tane ana karakter seçebiliyorsunuz. Daha sonrasında da karşılaşacağınız ya da hâlihazırda açmış olduğunuz yoldaşları kiralayabiliyorsunuz. Grubunuz böylece toplamda dört kişiye kadar çıkabiliyor. Ama bunun için tek bir oyunda belirli sayıda görev yapmanız ve Dys dünyasındaki tanınırlığınızı arttırmış olmanız lazım. İlk oynayışta elimizde seçilebilir ana karakterler olarak sadece dövüşçü ve klasik buffer-şifacı diyebileceğimiz cleric var ama oyuna ısınırken gayet yeterliler. Hemen söyleyeyim, *Overfall*'dan çoğu modern RYO'da görmeye alışkın olduğumuz detaylı yetenek ağaçları yoluyla karakter geliştirme gibi şeyler beklemeyin. Sadece bazı lonca gemilerinde bulduğumuz ustalardan spesifik sınıf geliştirmelerini tedarik edebiliyoruz, bir de pazarlarda silah ve büyü geliştirmeleri satın alma şansı var o kadar. Ama bu durum bir eksiklik değil: Eğer kolay zorluk seviyesinde oynamıyorsanız *Overfall*'a pek çok kere yeniden başlayacaksınız ve oyunun derdi de biraz bu. Çünkü her yeni oyunun bir getirisi olacak: Seçilebilir yeni karakterler, farklı yoldaşlar (sayıları 36'ya kadar çıkıyor), silahlar/büyüler, "trinket" adı verilen, örneğin dövüş esnasında kritik vuruş şansınızı arttıran özellikler gibi. Hepsi oyunu defalarca oynadıkça, yani Dys'i keşfettikçe açılan şeyler ve ölüp tekrar başladığınızda kullanılabilir olarak emrinize amadeler. Oyunu bitirmek de yetmiyor; zira ne kadar çok oynarsanız o oranda geniş bir envantere ve farklı sınıf seçeneklerine sahip olacaksınız. Bu durum sadece yeni grup kombinasyonları ve taktikler anlamına gelmekle kalmıyor, aynı zamanda açılan yeni karakter ve yoldaşların görevlerde gidişatı değiştirebilecek kişisel etkilerine de ulaşmak demek oluyor.

NEDİR BU İŞİN KERAMETİ?

Overfall'u böylesine büyüleyici yapan daha çok şey var: Kusursuza yakın görselliği örneğin. Elle çizilmiş enfes arka planlar ve detaylı karakterler, ki hepsi için özenle uğraşılmış, karşınıza çıkan düşman grupları içindeki karakterler bile farklı farklı tasarlanmış, insanı henüz karakter seçme ekranında cezbetmeyi başarıyor. Özel bir üslubu var oyunun, görselliğiyle birlikte müzikleri de bu konuda ikna edici kalitede. Daha da önemlisi bilhassa anlatıda fark ettiğiniz absürt ama leziz bir yanı var. Overfall'un bu kolay şekilde tarif edemediğim tarzını siz oynadıkça kendiniz keşfedeceksiniz zaten. Ayrıca bu topraklardan çıktığını da bir şekilde hissettiriyor insana: Oyun, Dys'i ilmek ilmek işlerken, geliştiricilerle ortak bir özelliğimiz olan Türkiye'de bir süre vakit geçirmekten kaynaklanan, aynı anlam dünyalarına aşinalıktan da faydalanıyor sanki. Çok da iyi yapıyor.

Sonuç olarak bence ortada mükemmele yakın bir oyun var. Kendisinden *Pillars of Eternity* ayrıntısında bir lore ya da *Binding of Isaac* düzeyinde roguelike aksiyonu beklerseniz *Overfall*'la anlaşamazsınız. Bırakın o size kendini anlatsın. Kişilikli ve özel bir oyun bu. Böyle yapımlar günümüzde pek sık gelmiyor, kaçırmamak lazım.



STORY BUILDER

Pera Games çok hoş bir eklenti koymuş oyuna. Chris Avellone'un da katkılarıyla hazırlanmış "story builder" oyunda kendi hikâyelerinizi yazma imkânı veriyor. Fikrin nasıl geliştiği, geliştiricilerin Avellone'la ilk nasıl irtibata geçtiği gibi ilginç detayları da içeren detaylı bir rehberle geliyor üstelik kendisi. İlk örnekleri şimdiden Steam Atölye'de arz-ı endam etmekte. Ayrıca geliştiricilerin etkin geri bildirimleri de takdire şayan. Bakalım biz oyungezerler arasından da güzel hikâyeler yazanlar çıkacak mı?



+

- Deli ayrıntılı bir lore'u olmasa da, modern roguelike bir yapıda anlatı odaklı olmayı başarması
- Olağanüstü mekân ve karakter çizimleri ile Dys dünyasının kapısını aralayan harika müzikler
- Detaylı, kolay anlaşılır ve bağımlılık yapan sıra tabanlı dövüş sistemi
- İdeal oynayış tarzını bulma süreci, görev çeşitliliği ve çok iyi verdiği "sonu gelmeyen yolculuk" hissiyatının sahiciliği
- Kendine özgü, yer yer absürtleşebilen leziz tarzı

−

- Anlatının anlaşılır nedenlerden bir nebze sade kalması kimilerinde hayal kırıklığı yaratabilir

8+

SON KARAR

Yelkenlerinizi bir an önce indirin ve kendi destanınızı yazın, pişman olmayacaksınız.



BAŞLAT MENÜSÜNÜN YENİ GÜZELİ! -NURETTIN TAN

OVERWATCH

"Hırsız! Kopyacı! Dolandırıcı! Çalıyorlar! Araklaya araklaya kendilerine ev yaptılar!" Kendimi ve oyun piyasasını bildim bileli Blizzard hakkında değişmeyen eleştiri buydu. Ben olaya şu açıdan bakıyorum, Amerika'yı tekrar keşfetmediğimiz son yıllarda Blizzard beğenilen oyunların daha da iyisini yaparak, geliştirdiği her oyunu marka haline getirdi ve oyun tarihinin sayfalarına üzeri kazınmayacak şekilde adını yazdırdı. Blizzard logosuyla ilk defa *Black Throne* adlı oyunu kurduğumda karşılaşmıştım. Tam Flashback benzeri bir oyundu ama bunda gizlenerek ateş edebiliyordunuz, hatta birini vurduğunuzda akan kanı izlemenin zevkine varabiliyordunuz. Ardından *Warcraft* geldi (*Lost Vikings*'i atlıyorum) ve *Command & Conquer*'in ortalığı kasıp kavurduğu sıralar karşısında sağlam bir rakip buldu. İlginçtir kimse Westwood'u *C&C*'yi piyasaya sunduğunda *Dune*'den arak yapmakla suçlamazken, Blizzard *Warcraft*'ı çıkarttığında "ondan bundan özenti" laflarının ardı arkası kesilmedi. Ne derler? Adı çıkmış dokuza, inmez sekize...

Sizi bilmem ama ben bilgisayarı açtığımda yaptığım şeyler bellidir; önce Steam'e tıklarım, sonra Battlenet Launcher'ı açarım, sonra Pornhub'a... Şaka şaka! (Steam ve Battlenet kısmı şaka evet!) Ve zamanımın çoğunu *Hearthstone*, *Heroes of the Storm* ve *Overwatch* oynayarak geçiririm. Çalışıyorsanız ve kısıtlı zamanınız varsa sadece Blizzard oyunları bütün eğlence ihtiyacınızı tatmin edecek boyuta geldi. Kart oyunu ve MOBA derken bir de *Overwatch* ile FPS dalına el atan Blizzard ömrümüzün geri kalanına da el koymuş vaziyette. Bazen ruhumu şeytana satmış gibi hissediyorum gerçekten...

BAŞARISIZLIKTAN BAŞARI YARATMAK

İyi yürümeyen bir proje olan *Titan*'ın küllerinden doğan *Overwatch* aslında tam bir başarı hikâyesi. Kaç oyun firması yıllarını verdiği ve AR-GE'si için tonla para akıttığı bir projeyi iptal edip bunun küllerinden efsane bir oyun çıkarmayı başarabilir?



Haritalarda bolca easter egg göreceksiniz.





Yengenizle (evet yengeniz!) oynarken!





OVERWATCH KARAKTERLERİ ÖYLESİNE ETKİLEYİCİ Kİ OYUNDA NİŞAN ALMAK DEĞİL, NİŞANLANMAK İSTİYOR İNSAN







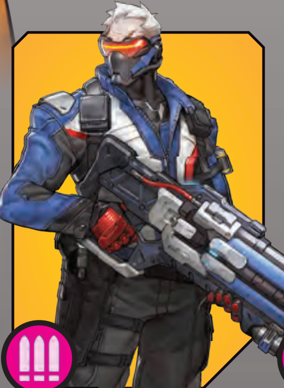
Hem de piyasada eksikliğini hissettiğimiz hızlı tempolu, benim "reflex shooter" demeyi sevdiğim boşluğu dolduracak bir oyun. Eski bir *Quake* ve *Unreal* oyuncusu olarak bu açlığımı *Shootmania* ile tatmin ediyordum ama biliyorsunuz onda da silah çeşidi yoktu. Aslına bakarsanız *Overwatch* öyle güzel bir karakter yelpazesi sunuyor ki sadece "reflex shooter" değil daha ağır FPS oyunlarından hoşlanan oyuncular için de seçenekler içeriyor. Yazının ilerleyen bölümlerde bahsedeceğim ama Blizzard, *Overwatch* ile çok çeşitli bir oyuncu profilini başarılı şekilde kaynaştırdı. Bu gerçekten takdir edilesi, şapka çıkarılası bir durum.

Eğer Valve, *Team Fortress 2*'ye şapka eklemekten başka bir şeyler yapıp onu sürekli geliştirmeye devam etseydi muhtemelen şu an *Overwatch* gibi bir oyunumuz olurdu. *Overwatch*'un karakterlerinde *TF2*'den ağır esintiler göreceksiniz. Ama yukarıda dediğim gibi Blizzard'ın o konsepti alıp çok daha gelişmiş bir boyuta taşıması sayesinde fazlasıyla kaliteli bir benzerle karşılaşıyorsunuz. En büyük farklılık ise her bir karakterin yeteneklerinin ve Ultimate'inin oluşu. Sadece elinizdeki silahları ateşleyip rakibi indirmeye çalışmıyorsunuz. Galibiyete kahramanların yeteneklerini doğru zamanda kullanarak ulaşmaya çalışıyorsunuz. Yetenek ve Ultimate olayı *Overwatch*'u tamamen farklı bir boyuta taşıyor.

İki tarafın harita görevlerini yerine getirmeye çalışarak birbirine üstünlük kurmaya çabaladığı *Overwatch*'ta maçlar 7-8 dakika içinde bitiyor. Haritalarda ya bir noktayı savunuyorsunuz, ya iki takım birden belirli noktaları ele geçirmeye uğraşıyor ya da Payload'u iterek defansa çekilen diğer takımın hedef noktasına taşımaya çalışıyorsunuz. Örneğin bir kontrol haritası olan Nepal'de ele geçirmeye çalışılan noktalar gayet genişken, Ilios'ta bu noktalar daha dar ya da ortasında koca bir çukur var, birbirinize girerken

TRACER

Valla yalan yok, ben bu karaktere aşığım. Seslendiren Cara Theobold'a da aşığım. Bunca yıldır oyun oynuyorum, hiçbir oyun karakterine bu kadar sağlam bağlanmamıştım... Sinan ve Serpil'i yanıma alıp Blizzard'dan kız istemeye gideceğiz. Neyse... Tracer aksanından da anlayacağınız gibi İngiliz bir karakter, eski pilot. Wilson'un onun için hazırladığı cihaz sayesinde ışınlanabiliyor ve sadece kendisi bir nevi zamanda geri gidebiliyor. Kaseti geriye sarmak gibi düşünün. Elindeki iki tabancası ve Ultimate'i olan Sticky Bomb'la müthiş derecede tehlikeli bir karakter. Lakin oynamak için sağlam nişan kabiliyetine sahip olmanız lazım. Sadece nişan almak da yetmiyor, Blink ile hızla her yöne ışınlanabildiği için ateş ederken karakterin kontrolüne de çok iyi şekilde hâkim olmalısınız. Kolay bir kahraman değil ama oynaması müthiş zevkli. Müstakbel yengeniz.



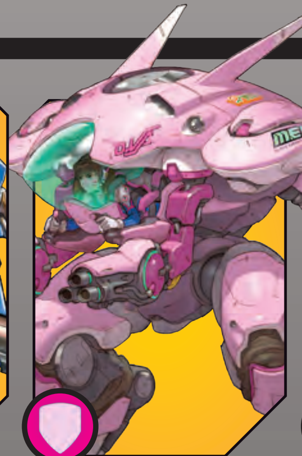
SOLDIER 76

Overwatch'un ikonik kahramanlarından birisi. Hiç yorulmadan koşabildiği için haritanın her noktasına hızla varabiliyor. Kullandığı silah etkili, lakin çok sektiği için özellikle orta ve uzak mesafelerde aralıklı ateş etmeniz gerekiyor (CS'deki keleş gibi). Kendini iyileştirebiliyor ve belirli aralıklarla mini roket sallayabiliyor. Arkasında canını tazeleyen bir destek karakteri olduğunda tek kişilik ordu!



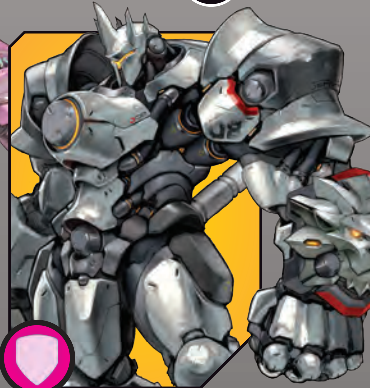
PARAH

Quake'te roketatar kullanmayı özlediyseniz Mısırlı Pharah ablamız bu özleminizi tatmin edecektir. Havada uçabilen (şahitleri var) bu karakter hemen hemen her haritada favorim. Özellikle Ultimate'i olan Rocket Barrage ile büyük bir alana mini roket salvosu yağdırarak kritik oyunları çevirme gibi bir özelliği var. Quake havası verenPharah ile hava hâkimiyetini kazanıp, karşı takıma hayatı zehir edebilirsiniz.



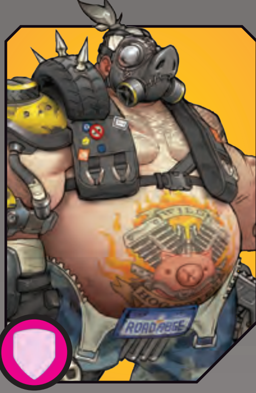
D.VA

Overwatch'un en sevilen karakterlerinden birisi. Ünlü bir DJ olan afet ablamız mecha'sının içinde korunarak tanklık yapıyor. Diğer tank karakterlere göre arkasında bir destek kahramanına daha çok ihtiyacı var çünkü üzerinde çok kuvvetli ekstra bir kalkan yok. Heyhat D.Va'nın ulti'si akıllara ziyan. Attıktan sonra kaçmayı unutmayın, arada siz de kaynamayın. Canınız azaldığında Booster kullanarak hızla sıvmaktan korkmayın.

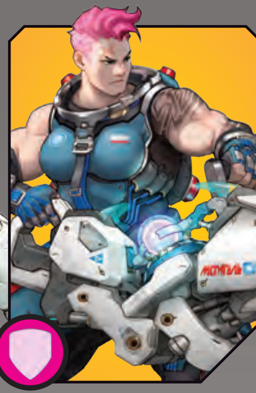


REINHARDT

Bana kalırsa oynaması en eğlenceli tank. Anormal derecede sağlam kalkanının savunma kuvveti kadar geri kalan saldırgan yetenekleriyle de ciddi derecede hasar üretebiliyor. Bastion'ların hem dostu hem de korkulu rüyası. Kalkanı sayesinde baş belası Bastion'ı koruyarak onu seri katile çevirebiliyor, Charge yeteneğiyle de hemen yanınızda bitip, balyozu kafanızda kırabiliyor.











ROADHOG

Eğer oyunda iyileştirme yapacak bir destek kahramanı yoksa o zaman tank olarak Roadhog'u seçebilirsiniz. Kendi kendini iyileştirme yeteneğine sahip bu çirkin herif, elindeki kanca ile her an sizi yanına çekip pompalı çöp tabancası ile yaratanınıza kavuşturabilir.

WINSTON

Maymunlar Cehennemi'nden fırlamış Winston özellikle yer ele geçirmeli haritaların önemli tanklarından birisi. Keza oluşturduğu kalkan küresiyle ele geçirilecek noktayı şemsiye gibi kapatırken, arkadaşlarının hasar almadan düşmana saldırmasını sağlayabiliyor.

ZARYA

Kendisiyle pek bir tecrübem olmadı. Kalkan kullanımı yeteneği dengesiz olduğu için oynamayı sevmiyorum lakin sadece ulti'siyle bile birçok şampiyonun ulti'sini kombolayabilir. İlginç bir karakter bu bakımdan, takım arkadaşlarınızla iyi iletişim şart.

LUCIO

Benim en sevdiğim destek şampiyonu. Hiçbir şey yapmadan ortada avare avare dolaşıp herkesi iyileştiriyor. Onunla nişan kabiliyetim iyi değil fakat iyi kullanan oyuncuların art arda üç atışı (silahının özelliği) tutturduğunu görüyorum, can yakıyor. Alışınca çok tehlikeli.

MERCY

Team Fortress 2 Doctor diyeyim siz anlayın. Dostlarını iyileştirme ve verdikleri hasarı arttırma gibi bir özelliği var. Pharah ve Bastion'ın verdiği hasarı arttırması tehlikeli oluyor. Uzakta olsa bile baktığı dostunun üzerine kanat açıp uçarak hemen iyileştirmeye başlayabiliyor.

Blizzard dedin mi görselliği de efsane olur zaten. Ovewatch da hiç farklı değil.




Genji çok karizma, yapacak bir şey yok.

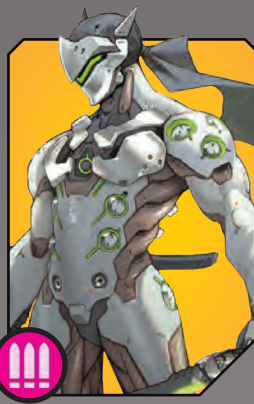


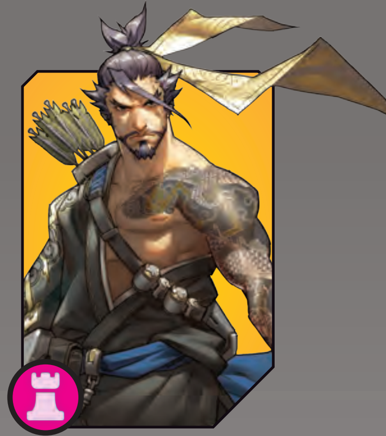


PORTALINIZI HERKESİN ORTASINDA AÇMAYIN

Symmetra ile oynuyorsanız kurduğunuz Portal takıma müthiş şekilde zaman kazandırıyor. Yalnız bazı oyuncular var bizim takıma mı çalışıyor yoksa karşı tarafa mı anlamıyorum. Çünkü portalın çıkış kapısını gidip düşmanın en görebileceği noktaya bırakıyor. Sonuç? Portal mefta, yenisini yapması için ulti'sinin dolmasını bekliyorsun. Aklınızda olsun, portal koyacaksanız kıyıya köşeye, karşı tarafın göremeyeceği noktalara doğru iliştirin.







SYMMETRA

Portal diyeyim siz anlayın... Ulti'si ile uzak mesafeleri saniyesinde kat etmenize yarayacak geçitler açabilir. Sağa sola döşediği minik saldırı kameralarıyla ne olduğunuzu anlamadan ölmenize neden olur. Destek sınıfı tek özelliği dostlarına kalkan verebilmesi aslında.

ZENYETTA

İlk nerf dalgasından nasibini alan kahramanlardan birisi. Yolladığı kürelerle dostlarını iyileştirebilir ya da bir düşmanın aldığı hasarı arttırabilir. Sağlam bir vuruş gücüne de sahip bu karakter Transcendence ulti'sini açınca bir süre yok edilemez olup etrafındakileri hızla iyileştirir.

GENJI

Bastion katili, oynaması en zor ama oyunun en karizma karakterlerinden birisi. Duvarları pıtıpıtı tırmanır, üzerine gelen lazer hariç bütün mermi ve roketleri geri sektirir. Ulti'siyle adamı doğrayıp, sağa sola ninja yıldızları fırlatır. Bolca hareketlilik gerektiren bir karakter.

BASTION

Play of the Game'in değişmez elemanı, noob katili, köküne kadar kampçı bir kahraman. Kendini tamir eder, üzerine patates gibi koşan yeni başlayan oyuncuları delik deşik yere serer. "Çok OP ühühühü," feryatlarının sebebi, tehlikeli ama barışçıl bir robottur.

HANZO

Hiç beceremediğim karakterler sırasında birinci. Yok dostum ben Hanzo'yla nişan alamıyorum ama alana büyük saygı duyuyorum. Duvarları kertenkele gibi tırmanan bu kahramanla çoğu kişiye tek atmanın zevkine varacaksınız (ben varamıyorum).

OVERWATCH DELİCE ZAMAN AYIRMANIZ GEREKEN BİR OYUN DEĞİL AMA ZATEN BAĞIMLISI OLACAKSINIZ

GENJI'NIN İLACI

Öyle ben tankım, D'Va'yım, "Kazanmak için oynarım!" deyip gaza gelerek Genji'yle dalaşmayın. Abi adam kurşunları yağmur damlası gibi sektiriyor işte, zorlama. Hayır sağa sola da sektirmiyor, doğrudan senin üstüne geri fırlatıyor mermileri. Baktın Deflect açtı hemen ateşi kes, zorlama. Hemen Deflect açıyorsa o zaten çömez bir Genji'dir, Deflect'in bitmesini bekle. Açmıyorsa o çakal bir Genji'dir tehlikelidir. Açması için bir iki sazan atışı yap, Deflect'i açsın, sonra ateşi kes. Zaten yanına gelecek, vur kafasına kabzayl. Ama lazer kullanan bir karakterin varsa yangına su sıkan itfaiyeci gibi sık üstüne. Genji lazerleri Deflect edemez, kurur kalır erik gibi.



oraya düşmemeye çalışıyorsunuz. *Overwatch* delicesine zaman ayırmak zorunda olduğunuz bir oyun değil ama farkında olmadan bağımlısı haline geleceğiniz için toplamda bir hayli vaktinizi alacağını şimdiden belirtmem gerekli. En önemli yanıysa karakterleri, *Overwatch*'un tanımı ile "kahramanları". Kahramanlar Offense, Defense, Tank ve Support olarak dört farklı dala ayrılıyor. Yani galibiyet istiyorsanız takım kurulumuna dikkat etmek zorundasınız. Siz istediğiniz kadar Widowmaker ile şahane oynayın, takımda bir tankınız yoksa muhtemelen yenilmeye mahkûm kalıyorsunuz. Kahramanların hikâyelerinin ve yeteneklerinin oyuna katkısı çok önemli, o yüzden sayfaya dağılmış olan karakter yazılarına kesin göz atın.

Blizzard'ın PvP tarzı oyunlarının sevdiğim özelliği her an her şeyin olabilme ihtimali. Özellikle *HotS*'ta yaşadığımız bir durum bu, bütün maçı önde götürmenize rağmen son anda yaptığınız bir hata ile karşı takım rahatlıkla galibiyet alabiliyor. *Overwatch*'ta da aynı durum geçerli. %99'dan çok maç kaybettiğimi biliyorum. Birçok sefer son salisede işgal edeceğimiz noktayı ele geçirdiğimizi de hatırlıyorum. Kısacası yeniliyoruz diye asla pes etmeyin. Zaten genelde son bir dakikada her takım anormal şekilde maça asılıyor. Hayır maçın başından beri öyle oynasanıza? Neden son saniyede aklınız başınıza geliyor? Sinirlendim bak gene...

OYUNCU DEMOGRAFİSİNİ DİKKATLE İNCELEMEK

Overwatch'la ilgili söylenecek çok şey var. Nereye baksam Blizzard'ın özenle ve zekice aldığı kararlar beni kendine hayran bırakıyor. Birçok FPS'nin birleşimi olan oyun aynı zamanda her ulusa ve insan tipine hitap eder şekilde tasarlanmış. Seksi Widowmaker'dan kaslı bir yapıya sahip, gadın gibi gadın Zarya'ya, çocuksu Tracer'dan hafif etine dolgun, sevimli mi sevimli Mei'ye herkesin kendinden bir şeyler bulabileceği, kendine yakın hissedebileceği kahramanlar tablosuna sahip Overwatch (hep kadın karakterlerden örnek vermen dikkatimi çekmedi değil yalnız ^_^ - Ö). İyi bir FPS üretmenin yanı sıra oyuncu profilini de gözlemleyerek bunu *Overwatch*'a yansıtabildiği için Blizzard'a ne kadar hayran kalsam az.

Birçoğunuz oyunun fiyatını fazla buluyorsunuz, biliyorum. Ama şöyle düşünün; piyasadaki en iyi oyun firmalarından birisinin AAA kalitesinde bir ürününü satın alıyorsunuz. Sonradan pişman olacağınız bir *CoD* ya da *Assassin's Creed* değil *Overwatch*. Hele ki bir ay sonra sıkılıp oynamayı bırakacağınız bir yapım hiç değil. Ömürlük. Unutmadan belirtmem lazım, oyunu bir kere satın aldığınızda yeni çıkacak olan hiçbir kahramana para ödemek zorunda kalmayacaksınız. Bence bu iyi bir teklif (evet satışlardan komisyon alıyorum).

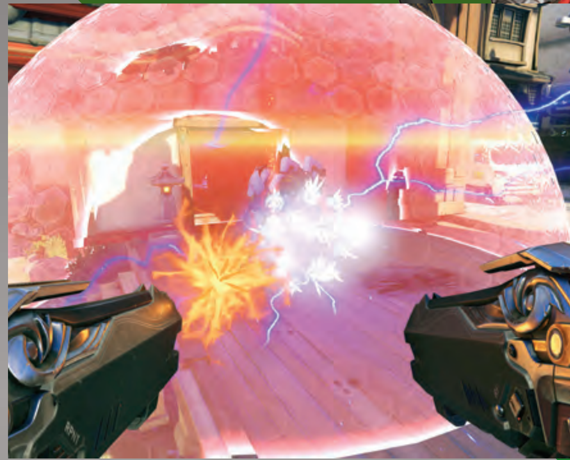
Overwatch muhtemelen bu sene çıkacak en iyi FPS oyunu olacak çünkü yerini başka bir yapımın doldurması zor görünüyor (*Battleborn* da buna dâhil). Seslendirmesinden (Cheers love!) grafiklerine ve karakterlerin geçmişlerine, en ufak ayrıntısına kadar özenle işlenmiş, hızlı tempolu ve hepsinden önemlisi deli gibi eğlenceli bir oyun arıyorsanız *Overwatch*'u kesinlikle alın. Böbreğinizi satın gene alın, o derece iddialı konuşuyorum. Beraber oynamak isteyenler Battlestar#1830'dan beni Battlenet listelerine ekleyebilir. Şimdi *Heroes of the Storm*'a kaçıyorum keza 12 Haziran'dan önce rank 10 olup, mount'u almam şart...

Bu tanktır vuramaz demeyin, her kahramanla ortalığın tozunu attırabilirsiniz.





Sakin ol şampiyon. Al biraz muz ye kendine gel...



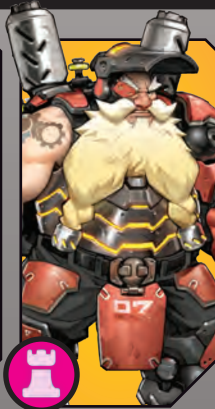
MEI

Ben "kill" almayı seviyorum diyorsanız Mei pek size göre değil (bana göre de). Savunma karakteri olarak geçse de alan kontrolü bence onu muazzam bir destek kahramanı yapıyor. Çektiği yüksek buzdan duvarlarla savunma yaptığınız bölümlerde düşmanı yavaşlatmak için harika bir karakter. Arkanızda sağlam bir saldırı gücü varsa indirmesi zor tankları dondurarak anında alaşağı edebilirsiniz. Görüşünün masumluğuna bakmayın, şeytan gibi tehlikeli bir kahraman.



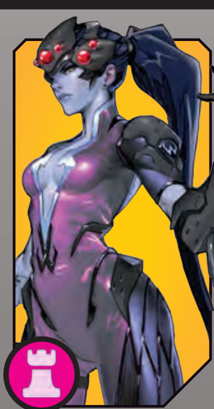
JUNKRAT

Team Fortress 2 Demoman diyeyim başka bir şey yazmayayım. Attığı bombalara denk gelmek istemeyeceğiniz, hem savunmada hem de saldırıda çok etkili Junkrat'la uğraşırken Allah yardımcınız olsun. Ona karşı verebileceğim pek bir taktik yok, punduna getirdiniz mi acımadan vurun. Ölüsüne de vurmaya devam edin.



TORBJÖRN

Oynarken direkt fark edeceğiniz üzere Torbjörn, Team Fortress 2'deki Engineer'ın aynısı, Player of the Game'lerin abonelerinden biri. Koruma kulesini kur, tamir et ve düşmana azap çektir. İyi bir Widowmaker ya da Hanzo karşısında çok zayıf ama o an gelene dek işini bitirmiş olduğunda sorun yok.



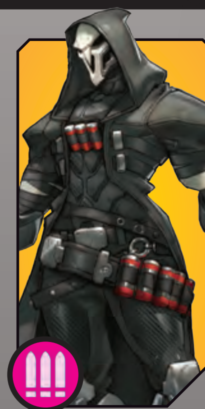
WIDOWMAKER

Yine TF2'deki Sniper'a karşılık gelen Fransız afet. Keskin nişancılığınız iyiyse "Dul bırakan"ı alarak karşı takımı hayata küstürmek sizin için çocuk oyuncağı sayılır. Fakat dikkat etmeniz gereken tek bir şey var: Bir yerde fazla çakılı kalmayın yoksa arkanızda mutlaka bir Reaper bulursunuz. Yani o sizi bulur.



McCREE

Onunla oynamak Counter-Strike: GO'da dürbünden bakmadan AVP kullanmaya benziyor. Atış gücü elbette o kadar kuvvetli değil ama nişan alma mantığı çok yakın. Hareketli hedeflere usta bir nişancı gibi vurmanız gereken McCree yanına geleni sersemletip, tüm şarjörü aynı anda boşalttığında çoğu karaktere tek çekiyor.



REAPER

Her nedense becerediğim başka bir karakter. Pompalı kuvvetinde iki tabancasıyla yakın mesafede istisnasız herkesi eleğe çeviriyor. Haritada oraya buraya ışınlanabilmesiyse Widowmaker, Hanzo ve Bastion gibi nispeten hareketsiz karakterler için tam bir kâbus, bizzat yaşadım biliyorum. Ulti'sini saymıyorum bile zaten.



+

- Muhteşem ses ve grafikler
- Yaratıcılığın tavan yaptığı karakter tasarımları
- Temellerinin takım oyunu üzerine oturması
- Sinir krizi geçirmenize neden olmayan saf eğlence

−

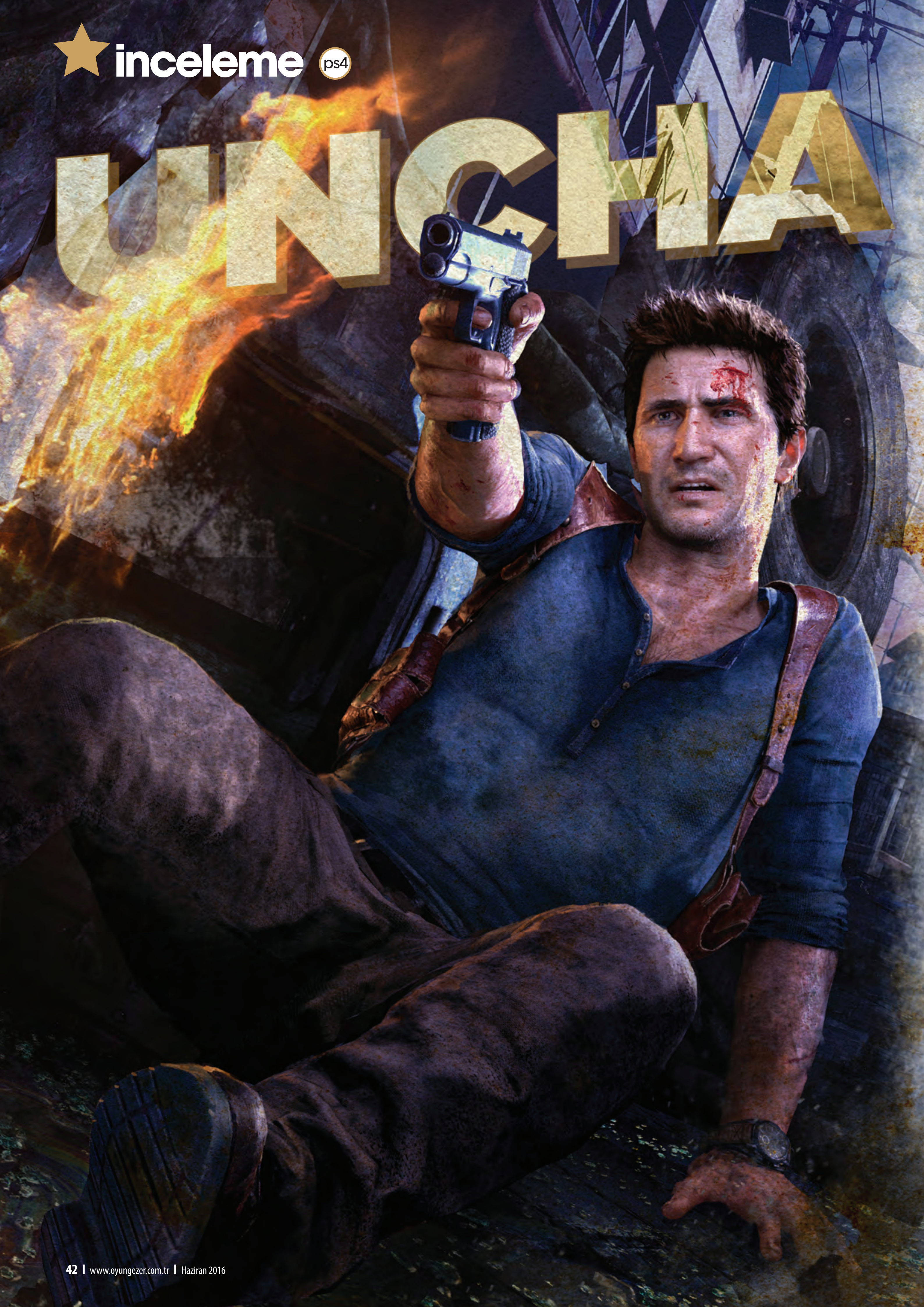
- Yine de sanki biraz daha ucuz olabilirdi...

9

SON KARAR

Blizzard'ın yıllardır kazandığı tecrübe sanki tek bir oyunda vücut bulmuş. Bu senenin belki de en bomba oyunu. Mutlaka oynayın!

Tür: FPS **Yapım:** Blizzard **Dağıtım:** Blizzard, Aral **Kutulu Fiyatı:** 200 TL
Dijital İndirme: 34 Euro (battle.net) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** turkow.com


UNCHA

RTED 4

Bir Hırsızın Sonu

SON BİR KEZ DAHA ÇAL BE NATHAN, HADİ BİZ BAKMIYORUZ

-ENİS KİRAZOĞLU





Şu cipli bölümlerde Indiana Jones'u kaç kez andım bilmiyorum.

O malum siyah ekran göründüğünde, her şey kararıp geriye sadece isimler kaldığında ne hissettiğime tam anlamıyla karar veremedim. Bir yanım üzgün, bir yanım hayal kırıklığına uğramış, bir yanım mutluydu. Mutluydum, çünkü böyle bir efsaneyi ilk elden tadabilmiştim, ilk çıktığı andan son anına kadar yanıbaşındaydım *Uncharted*'ın. Üzgündüm, çünkü artık o efsanenin sonuna gelmiştim. Ama en önemlisi, hayal kırıklığına uğramıştım. Çünkü... Nasıl desem... Çünkü beklediğimi tam anlamıyla bulamamıştım.

Baştan itiraf edeyim, iflah olmaz bir *Uncharted* oyuncuşuyum. Bayağı bildiğiniz kör bir fanım aslında. Tereddütsüz söyleyebilirim ki son on yıl içerisinde gördüğüm en iyi seridir *Uncharted* (aha da o kadar hayranıyım). Bu kadar muntazam, bu kadar özenli, bu kadar kaliteli başka bir seri daha görmedim. Serinin yıllar içindeki gelişimi ve son oyunla ulaştığı nokta, bu sürece tanıklık etmiş herkesi olduğu gibi beni de kendimden geçiriyor, *Uncharted* hayranı olmak dışında bir seçenek bile bırakmıyor insana. Fakat bir seride sıra açtığınız perdeyi kapatmaya geldiğinde elinizdeki kozları dikkatli seçmelisiniz. Ve bana kalırsa *Uncharted 4* bu kozları doğru oynamamış. Ya da şöyle söyleyeyim; beklentimin dışında seçimler yapmış.

Uzun bir aradan sonra ilk kez bir *Uncharted*'ı oynarken yer yer sıkıldığımı fark ettim. Kendime inanamadım, arada suratımı tokatladım, "Oğlum kendine gel, sen bir fanboy'sun" dedim ama dinletemedim. Bayağı bildiğiniz bu efsanevi oyun nadir de olsa beni sıkmayı başardı. Neden mi? Aslında sebebi çok basit; *Uncharted* bu kez farklı bir noktaya ağırlık vermiş; keşif duygusuna. İkinci ve üçüncü oyunda izlediği o sinematik anlatımın yerine oyuncuya daha büyük özgürlük alanları açmış. Geniş haritalar, keşfedilecek alanlar bırakmış. Ne güzel şeyler söylüyorum değil mi? Bayağı güzel şeyler bunlar be! E, ben niye istediğimi alamamış gibi hissediyorum o zaman?

Çünkü benim istediğim *Uncharted* bu değil. Ben artık tüm vaktimi adalarda geçirmek istemiyorum. Aynı atmosferde üç saat gezmek de istemiyorum. Ben ikinci oyundaki o tren sahnesini istiyorum, üçüncü oyundaki at koşturmacasını görmek, alışılmışın dışında bir şeylerle uğraşmak, her bölüm farklı bir heyecanın peşinden koşmak istiyorum. Tıpkı üçüncü ve de özellikle ikinci oyunda olduğu gibi...

ÜZGÜNÜM NATHAN, HAZİNE BAŞKA KALEDE

İşin asıl acı kısmı artık aynı geyiklerden sıkıldığımı fark etmemle başladı. Yine bilinmeyen bir hazine, yine uçsuz bucaksız bir araştırma görevi ve yine aynı diyaloglar. Sizinle aynı hazinenin peşine düşmüş bir başka grupla yaşanan çatışmalar, "Haydaa hazine burada da değilmiş" nidaları ile yeni denizlere yelken açmalar ve yine ormanlık alanda yapılan koşturmacalar. Tamam kabul, bunların hepsi birer *Uncharted* klasiği ama demek istediğim noktayı anlayabiliyorsunuz değil mi? Benim gibi *Uncharted* sömürmüş bir oyuncu daha fazlasını görmek istiyor artık. Ormanda sağdan sola atlamak ve atlarken yine tahtaların kırılacağını bilmek pek de heyecan veremiyor maalesef.

Fakat bu hissin tüm oyuncular için geçerli olacağını sanmıyorum. Çünkü ortada kolaya kaçılmış bir iş yok, yani anlattıklarıma bakarak *Uncharted 4*'ün "doldur boşalt" bir oyun olduğu fikrine kapılmayın sakın. Sadece yapımcı **Naughty Dog**'un tercihi, oyuna yeni bileşenler eklemek değil halihazırdaki bileşenleri zenginleştirmek olmuş. Yani oyundaki keşif damarını daha da güçlendirmeye, hazine avcılığını dededen kalma mesleğimizmiş gibi sahiplendirmeye karar vermişler. Eminim pek çok oyuncunun hoşuna gidecek bir durum bu ama keşfe çıkınca bulduğumuz şeyler yalnızca *Uncharted*'ın klasik koleksiyon eşyaları ve bazen hikâyeye katkı yapan notlar olmasaydı, enteresan aksiyon sekanslarıyla veya ekstra bulmacalarla da karşılaşabilseydik daha hoş olurdu şüphesiz. Yine de benim *Uncharted*'a âşık olma sebebim keşif duygumu kabartmasından ziyade, o unutulmaz aksiyon anlarıydı. Bu oyundaysa tüm oyun boyunca aklımda kalan tek sahne E3'te gösterilen sahneydi.



Görsellik

İnsan bu kadar iyi grafikler görmemeli arkadaş. Yani oyunun yamasız versiyonunu oynadım. Bayağı ilk gün çıkan 5 GB'lık yamayı indirmeden bitirdim oyunu. Ama ona rağmen ne bir FPS düşüşü, ne saçma bir bug, ne de bir grafik hatası gördüm. İnanılmaz akıcı, müthiş animasyonlu ve Nat Geo belgesellerinden çıkmış manzara sahneleriyle aklımı başından aldı oyun. Böyle grafikler her zaman nasip olmaz, tadını çıkarın derim.



The Last of Us 2

Oyunun bir noktasında duvarda The Last of Us American Daughters isimli bir poster göze ilişiyor. The Last of Us 2'nin geleceğine dair bir gönderme mi dersiniz? Umarız öyle olur...



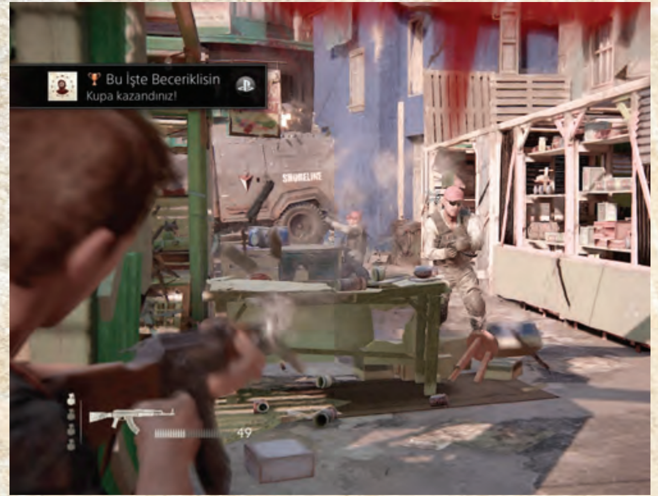


Yeni eklenen gizlilik elementleri oyuna cuk oturmuş. Bakın, Nathan gibi tıpkı.









Yap o araba kovalamaca sahnesi gibi 2-3 sahne daha, efsane ol! Ama işte... Normal aksiyonu çok sağlam da sinematik aksiyon olarak bekleneni pek veremiyor Uncharted 4...



Ve maalesef o sahnenin tamamını da fragman adı altında gördük. Hâlbuki ne gaza gelmiştim o sahneyi görünce. E3'te bunu gösterdilerse daha neler göreceğiz demiştim. Ama bu gazım, özellikle 8. bölümden sonra biraz kaçtı. Çünkü oyun sinematik aksiyon anlamında çok kısır.

Es geçmek olmaz, az önce değindiğim genişleme muhabbetini biraz daha genişletmem gerek (genişlet-ception!). Oyunun ilk 4 saatinin ardından *Uncharted*'ın çehresi biraz değişiyor. Farklı yerlere yelken açmak yerine 3 ana bölgeye gidiyorsunuz. Bu bölgeler başlı başına bir açık dünya olmasa da, önceki *Uncharted*'ların çizgisel yapısını bir hayli öteye taşımış. Girebileceğiniz pek çok yer, keşfedilecek pek çok ara not bulunuyor. Fakat bu yan gizler keşfetmeyi seven oyuncular için tatlı olsa da, benim gibi *Uncharted*'ın hızlı aksiyonunu arayan bünyelere biraz ters geliyor. Çünkü tempoyu baltalıyor.

İşin garip taraflarından biriyse *Uncharted 4*'ün aslında oyuna başladığınız anda sizi tam tersi bir psikolojiye sokması. Abimiz Sam Drake ile olan yaşanmışlığımızın anlatıldığı kısımlar o kadar yüksek tempo ve konsantre sahnelerle verilmiş ki bir kez daha, "burası böyle ise ileride neler yaşayacağız kim bilir" dedirtiyor. Ama Naughty Dog başlangıçta vermiş olduğu bölüm yapısını ilerleyen saatlerde elinizden geri alıyor ve onun yerine az önce yazdığım şekilde bir yol izliyor.

SAM DRAKE İLE TANIŞTINIZ MI?

Hikâye namına görecekleriniz de klasik bir *Uncharted* tadında. Fakat bu kez işin duygusal sosu biraz daha fazla. Bu dramı oluşturan iki ana unsur ise Nathan'ın emekliliği ve abisinin tekrar ortaya çıkması.

Açıkçası hepimizin bildiği bir gerçek var ki Sam Drake karakteri (Nathan'ın abisi olur kendisi) ilk oyundan beri planda olmayan, bu oyunla birlikte meseleye dâhil olan bir karakter. En başta bu durumun rahatsız edeceğini düşünsem de karakterin çok iyi olması, Drake kardeşlerin iyi bir kimya yakalaması ve oyunun Sam Drake'i sunuş şekli bu düşüncemi tersine çevirdi. Oldukça sağlam bir karakter olmuş Sam. Hatta ikilinin kendi aralarındaki muhabbetleri o kadar tatlı ki sanki bir arkadaş ile co-op oynuyormuş hissine kapıldım çoğu zaman. O kadar doğal ve içtenler.

Keza yeni giren Sam karakteri dışında önceki oyunlardan tanıdığımız sadık "amcamız" Sully ve "biricik karıcığımız" Elena da derinlik kazanmış. Bu dörtlünün olduğu her sahnede duygu geçişlerini hiç zorlamadan alıyorsunuz.

Nathan'ın emekliliği de iyi işlenen başka bir karakter detaylı olmuş. Elini ayağını hazine avından çeken Nate'in yaşadığı sıkılganlığı, rutin ama normal hayatı tam anlamıyla hissedebiliyorsunuz.

Fakat karakterlerin dışına çıkıp hikâyeye geniş çaptan baktığınızda maalesef beklenen etkinin uzağında kalıyor. Öncelikle peşine düştüğümüz Avery hazinesi hikâyesi çok bulandırılmış ve gereksiz yere uzatılmış. Size en spoiler'sız örneği vermeye çalışayım: Hazineyi bulacağınızı düşünerek gittiğiniz bir yerde "aaa burada değilmiş, ama bak yukarıda harita var, demek ki o haritanın gösterdiği yerdedir" diyaloğunu yaşıyorsunuz. Olabilir değil mi? Sonuçta bu bir hazine avı... Ama arkadaş aynı diyaloğu üst üste üç yerde de yaşamak insanı biraz bunaltmaya başlıyor. Maalesef bu sözde ipuçları çok zekice hazırlanmamış ve o kadar gizemin karşılığı tatmin edici bir şekilde son bulmuyor.

Bir diğer takıldığım konuysa kötü karakterlerin yine yüzeysel kalması. Normalde bu duruma çok bozulmaz-



Ekstralar

Oyunu bitirmenizin ardından ekstralar kısmında gelen özelliklere muhakkak göz atın. Sınırsız mermi gibi oyunu direkt etkileyen özelliklerin yanında grafikleri cell-shade yapmak, sesleri 8-bit hale getirmek gibi keyif alabileceğiniz çok (gerçekten de pek çok) ek özellik sizi bekliyor.

İsmi Bilinmeyen Korsan

Dikkat! Easter egg spoiler'ı! Oyun boyunca pek çok efsane korsana dair bir şeylerle karşılaşıyorsunuz. Fakat aralarından bir tanesinin ismi hiçbir zaman hatırlanamıyor. Peki, kim bu "ünlü korsan"? Tip olarak size birini çağrıştırdı mı? Hani simgesi de maymun kendisinin... Monkey Island'dan Guybrush bu! Naughty Dog'dan efsane oyuna hoş bir gönderme olmuş.


Türkçe seslendirme ve altyazı seçenekleri hiç pişman etmiyor.

dım fakat ana karakterlerin bu kadar iyi çizildiği yerde kötü karakterlerimiz avamlıklarıyla pek göze batıyor.

AKSİYON-PLATFORM-BULMACA ÜÇLÜSÜ

Biraz darladım, değil mi? Benim bile içim şişti şikâyet etmekten! Tüm hayal kırıklığımı kustuysam başlıyorum övmeye! Bırakın dostlar, sakın tutmaya çalışmayın!

Aman Allah'ım! Bu nasıl bir aksiyon! İlk olarak önceki oyunlarda en şikâyetçi olduğum vuruş hissi konusu inanılmaz bir ivmeyle şahane hale getirilmiş. Kullandığınız silahların tepkimeleri, vuruş hisleri çok tatminkâr. Bununla beraber düşmanlarınız çok çeşitli değil ama mevcut halleriyle hem kalabalık hem de akıllılar (en azından "daha akıllılar" diyeyim :)). Çatışma alanlarının bayağı bir genişlemiş olması, onlar için de etrafınızı saracak pek çok imkân sağlıyor. Yıkılan siperlerle atılan bombaları da hesaba katarsanız sizi çok daha fazla terletiyorlar. Fakat işin ilginç tarafı, tüm bu gelişmeye rağmen çatışmalar eksi *Uncharted*'lar kadar bunaltmıyor (önceki oyunların son kısımları bayağı terletirdi). Bunun en büyük sebebi sizin de düşmanlar gibi biraz zor ölmeniz aslında ama daha da önemli bir sebebi oyunun yeni checkpoint sistemi. Artık çatışma anlarında bile otomatik kayıt alıyor güzide oyunumuz. Açıkçası oldukça şaşırdım ve hoşuma gitti bu durum. Çünkü bu kayıtlar hem aynı yerleri sizlere tekrar oynatarak bunaltmıyor hem de adım başı otomatik kaydedip işleri çok kolaylaştırmıyor. Yani ben manuel kayıt alsam bu kadar doğru noktada alamazdım vallahi.

İşin aksiyon kısmı kadar önemli olan fakat hep arka planda kalan gizlilik kısmına da bu kez geliştirmeler yapılmış. Tabii işin suyu çıkarılmamış, neticede bu bir *Uncharted*, devamlı gizli gidebilmek oyunun doğasına ters. Ama stratejik yaklaşabilmeniz adına gizlilik her zaman için elinizin altında bir koz olarak yer alıyor. Bu kozu güçlendirmek adına yapımcıların dört ana hamlesi olmuş: 1- Uzun bitkiler gibi daha fazla gizlenecek alanlar eklemek, 2- Düşmanlara görüş ve algılama barı eklemek (bu bar dolduğunda sizi tam anlamıyla fark ediyorlar), 3- Düşmanları işaretleyebilmek ve böylece nerede olduklarını görebilmek (Far Cry mantığı diyebiliriz), 4- Sizi fark etseler dahi tekrar gözden kaybolabilmek. Bu dört unsur gizlilik kısımlarını daha keyifli hale getirse de kolaylaştırdığını düşünmeyin sakın. Dediğim gibi düşmanlar gerçekten ama gerçekten kalabalık halde geziyorlar.

Uncharted'ın bir diğer kozu olan platform kısımlarıysa yine keyifli, yine sürükleyici. Animasyonların taş gibi olması sebebiyle platform kısımlarındaki yapaylık neredeyse sıfıra inmiş. Kontrollerin rahat olması, yeni eklenen halat ve kanca özelliklerinin cuk oturması platform kısımlarını yine keyifle oynattırıyor.

Bu ana üçlemenin en son kısmı olan bulmacalarsa yine *Uncharted* serisine yakışır cinsten. Çok zorlamıyor fakat size bir şeyleri başardığınız hissini verebiliyor. Ama üçüncü oyunda şikâyetçi olduğum denge problemi biraz bu oyunda da var. Dengeden kastım, aksiyon bulmaca ikilisi aslında. Oyunun ortalarında arka arkaya bulmaca çözüyor, sonrasındaysa pek bir bulmacayla karşılaşmıyorsunuz maalesef. Yine de *Uncharted 3*'teki kadar rahatsız etmedi bu durum beni.

GÜLE GÜLE NATE...

Uncharted'ın o hızlı yapısını seven oyuncuları birazcık üzecek bir yapım olsa da, daha önce yaptığı her şeyi çok daha iyi yapan bir oyun var elimizde. Sadece insan finalde daha fazlasını görmek istiyor, son oyunda *Uncharted*'ın yine uçurmasını istiyor (evet, Naughty Dog, *Uncharted 4*'ün serinin son oyunu olduğunu açıklamıştı; sebep olarak da seri gerçek dünyada geçtiğinden, gerçekçiliği bozmadan daha ileri gidemeyeceklerini, onun yerine farklı bir şeyler denemek istediklerini söylemişlerdi). Ama dedim ya, siz bakmayın benim hayal kırıklığıma, şu an PS4'ün en iyi oyunlarından biriyle bakışıyorsunuz. Hatta kendisine klasik bile derdim; eğer önceki yapımları görmemiş olsaydım. Ama gördüm. O yüzden kendimi kandırmak istemiyorum ve tekrar ediyorum: "*Uncharted 4* bu haliyle gayet 'leziz' bir oyun, fakat 'nefes kesici' olma şansını tam da değerlendirememiş..."

Sam'le Nate'in konuşmaları bir oyunda görebileceğiniz en doğal diyaloglardan.





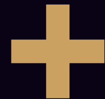


Multiplayer

Uncharted 4'ün beta'sında yakaladığımız eğlence tam sürümde de tam gaz devam ediyor. Çatışmalar keyifli, oyun sürükleyici. Üstelik oyunun sizi bireysel çabadan çok, kazanmak için takım oyununa yönlendirmesi de takdire şayan. Ama tüm bu hızlı yapısı, farklı mistik özellikleri, dengeli silah perk'leri gibi güzelliklerine rağmen bundan 3 ay sonra insanlar hala oynar mı söylemesi zor. Oyun modlarının sayıca az olması ve oyuncu bulmanın uzun sürmesi insanları sıkan en büyük iki etken. Üçüncü şahıs kamerasından oynanan kaliteli multiplayer oyunlarının çok fazla olmadığını, Gears of War'ların da PS4'e uğramadığını hesaba katarsak Uncharted 4 de mükemmel olmasa da bu tip bir deneyim isteyenler için en ideal seçenek olabilir belki. İşin bundan sonraki kısmında Naughty Dog'ın verdiği sözü tutarak ücretsiz haritalar, co-op modları gibi yenilikleri getirmesini bekleyeceğiz.

+

- Müthiş Türkçe dublaj ve altyazı
- Karakterler arası iletişim şahane
- Aksiyon çok daha sağlam olmuş
- GRAFİKLER ve MANZARALAR EPİİİK!



- Sinematik aksiyon anlarının çok azalması
- Tempo problemleri
- Oyunun ikinci yarısındaki ada atmosferi biraz sıkıyor

8+

SON KARAR

Hızlı aksiyon yerine keşfetme duygusuna yönelmiş olsa da Uncharted'a hayır diyebilir misiniz? Asla!

Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Naughty Dog **Dağıtım:** Sony **Yaş sınırı:** +16 **Kutulu Fiyatı:** 229 TL **Dijital Fiyatı:** 189TL **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-104-uncharted

Tür: Platform / Aksiyon **Yapım:** Heavy Spectrum Entertainment Labs **Dağıtım:** Sony Interactive Entertainment **Dijital İndirme:** 45 TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 16+ **Dahası İçin:** heavyspectrum.com





SHADOW OF THE BEAST

NOSTALJİ SICAK YENEN BİR YEMEKTİR -EREN ERYÜREKLİ

Aramızda hâlâ Amiga zamanlarını hatırlayanlar varsa bu yazı onların sevinç gözyaşlarına sebep olacak, önceden uyarayım. 1989 yılında çıkmış ilk *Shadow of the Beast* ne değişik oyundu değil mi? Bir kere oyunun dünyasında özgürce dolaşabiliyordunuz daha en baştan. Karşınıza gelen türlü çeşit garabeti alt edip o zamanlara göre epey kaliteli müziklerle o platform senin bu platform benim dolanıyorduk o tuhaf dünyada. Yine zamanına göre harika görünen piksel grafikleriyle candı oyun. *SOTB*'in başarılı olması ve devam oyunlarının da gelmesi kaçınılmazdı tabii. Yine beğenilen iki devam oyunun ardından seri kış uykusuna yattı (üzerine ölü toprağı falan da serpildi) 1992'de. Günümüzde ise artık adı sanı unutulmuş, hatıralarda yaşayan bir oyundu, ta ki 2013'de yeniden yapımı duyurulana kadar.

ADIM AARBRON, EVET İKİ A İLE

Haliyle soracaksınız "bu yeniden yapıma gerek var mıydı?" diye. Yazıyı hazırlarken ben de bu soruyu kendime çok sordum ama vardığım nihai cevap her seferinde kocaman bir "EVET!" oldu. Bir kere oyun muhteşem gözüküyor. Orijinalinin gotik ve karanlık mekânlarını alıp harika bir şekilde cilalamışlar ve 3 boyutlu grafikler inanılmaz yakışmış oyuna. İlk oyunun atmosferik retro müzikleri yerine burada daha ağırbaşlı bir klasik müzik kullanılmışsa da atmosferi güçlendirdiği kesin. Kavga dövüş animasyonları ise epeydir gördüğüm en akıcı aksiyonu sunmuş. Özellikle dalgalar halinde gelen düşmanlarınızı üst üste epey vahşi ve kanlı kombolar eşliğinde kesmek hiç sıkmıyor ve elinizdeki türlü çeşit hareketi kombine etmek tek bir tuşu spamlamaktan çok daha eğlenceli olmuş. 2D platform-aksiyon oyunlarının yeniden keşfedildiği ve modern öğelerle güncellendiği günümüze epeyce yakışmış *Shadow of the Beast*.

Dövüş sistemindeki bu başarı maalesef platform kısımlarında biraz arka koltuğa geçmiş. Hani evet, oradan oraya atlayıp zıplamak, duvarlardan kayarak inmek yine keyifli fakat bölümlerdeki gizlerin azlığı ve yaratığımızın biraz kabız zıplaması platform kısımlarını monotonlaştırmış.

Adamımız Aarbron, nam-ı diğer **The Beast** bebekken karanlık büyücü Maletoth tarafından kaçırılıp tüm oyun boyunca yönettiğimiz canavara dönüştürülmüş. Eski oyunlarda olduğu gibi burada da amacımız Maletoth'u alt edip insan formumuzu geri kazanmak. Tabii bu noktada oyunun ekstralarından açabileceğiniz dil seçeneği ile ulaşabileceğiniz 3 farklı final olduğunu belirtmek gerek Uzaylıların dilini ilk başta anlayamıyorsunuz, farklı sonlara ulaşmak için kazandığınız paralarla bu dilleri açmanız gerek. Küçük ama keyifli bir dokunuş. Yine bu ekstralardan orijinal oyunu da açıp oynayabiliyorsunuz ki süresi hayli kısa (4-5 saatte bitirirsiniz rahatlıkla) olan yeni oyunun en büyük nimetlerinden biri de bu belki. Oyundaki ruh kürelerini bulup açabildiğiniz geri plan öyküsü ise ilgi çekici ve zengin.

YENİDEN YAPIM DEDİĞİN BÖYLE OLUR

Son olarak oyunun harika bir online skor tablosu kısmı olduğunu ve fena hırs yaptırdığını belirteyim. Zaten bir yerden sonra *SOTB* çok kolay gelecek ve en zorda oynamayı seçeceksiniz, işte o noktada gerçekten varınızı yoğunuzu ortaya koyduğunuz hayli zevkli bir mücadele sunmaya başlıyor oyun. Açıkçası bana eğlenceli vakit geçirtti *Shadow of the Beast*. Oldukça kısa olmasından kaynaklı sıkıntıları bol bol giz ve güçlendikçe tekrar oynamanın zevkiyle kapatan bu 2D aksiyon, daha büyük abileri gelene kadar PS4 sahiplerini gayet güzel oyalayacaktır.



Kanlı kombolar yapmaktan sıkılmayacaksınız.



- Göz alıcı görsellik ve atmosfer
- İyi düşünülüp uygulanmış dövüş mekanikleri
- Tekrar oynanabilirlik yüksek
- Nostalji değeri hayli fazla
- Hikâye enteresan
- Doyurucu ekstra içerik ve bol gizem



- Çok kısa
- En son zorluk seviyesi harici çok kolay
- Platform öğeleri zayıf kalmış

7+

SON KARAR

Bir klasiğin geri dönüşü ve sürpriz şekilde çok da keyifli olması her gün rastlanacak bir şey değil.

Tür: Macera **Yapım:** Clifftop Games **Dağıtım:** Raw Fury **Fiyatı:** 24 TL (Steam) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-104-kathy

Gizem mi istediniz, o zaman size güzel bir kâbus verelim.




Bir ara Ben ile buluşup birlikte motor sürsek ya!

KATHY RAIN

GAZETECİLİKTEN DEDEKTİFLİĞE GEÇİŞİN ÖYKÜSÜ -ESER GÜVEN

Kathy bir gazetecilik öğrencisi. Kıpır kıpır, isyankâr, lafı gediğine koymaktan çekinmeyen bir genç. Alışık olduğumuz ana karakterlerden biraz farklı. Bolca sigara da içiyor, alkolü de seviyor. Dağınık, hatta tembel bile diyebiliriz. Kathy dedesinin öldüğünü öğrenince cenazeye katılmaya karar veriyor ve bu sayede de yıllardır görüşmediği büyükannesiyle hasret giderme imkânı buluyor. Dile kolay, yaklaşık 15 senedir aile denen şeyden uzakta büyümüş bir kız o. Ve öğreniyor ki meğer dedesi uzun yıllardır bitkisel hayattaymış, yıllar önce boğulan bir kızla ilgili araştırma yaparken başına bir şey gelmiş ve onu komaya sokmuş. Muhtemelen uzun yıllardır ailesinden uzak olmanın da etkisiyle Kathy dedesinin ölümünü araştırmaya karar veriyor ve bir anda kendisini son derece gizemli olayların ortasında buluyor.

GEMINI KATHY RUE BABYLON

Kathy Rain'i gördüğünüz anda aklınıza Wadjet Eye Games oyunlarının gelmesi normal; çünkü firma *Blackwell* serisi, *Gemini Rue*, *Resonance*, *Technobabylon* gibi müthiş yapımlarla pikselli adventure oyunlarının bir kez daha geri dönmesini sağlamıştı ve Clifftop Games de Wadjet Eye'ın açtığı yoldan ilerleyerek bu kulvara oldukça sıkı bir giriş yapıyor. *Kathy Rain* AGS ile yapılmış ve bu programın neler yapabildiğini göstermek açısından örnek oyunlardan birisi.

Pikselli grafikler ciddi bir özenle hazırlanmış, tüm sahneler birbirinden güzel ve üzerinde ince düşünülmüş bir oyun oynadığınızı hissettiriyor. Çözünürlük geniş ekran değil de 4:3 olarak tercih edilmiş; aranızda bunun bir eksi olduğunu düşünenler olabilir ama ben çok farklı düşünüyorum. Bu 4:3 olayı beni bir anda geçmişe, televizyona bağlı Amiga'da LucasArts adventure'ları oynadığım günlere götürdü. Şu oyuna bir de scanline seçeneği konsaymış var ya resmen zevkten mest olacakmışım demek ki. Bana bu hisleri yaşatan oyunları sevdiğimi her fırsatta söylüyorum ama bunun sebebi *Kathy Rain*'in aynı zamanda dolu bir oyun olması. Karşılaştığımız karakterler farklı ve ilgi çekici, bulmacalar bu tür bir oyundan beklediğim kalitede, seslendirmeler bir ilk oyun için inanılmaz iyi. Tabii ana odak Kathy'nin kendisi olduğu için yan karakterler biraz silik kalmış; üzerlerinde pek düşünmüyor, konuşup geçiyorsunuz. Bir Murray, bir Bosco gibi unutulmaz yan karakterler yaratmak kolay iş değil ama yine de gereksiz bir şerif veya günlerce aynı koltukta oturan bir büyükanneden fazlası olsaydı biraz daha iyi olurdu.

Kathy Rain'in bulmaca temposu gayet yerinde, çoğunlukla ne yapmanız gerektiğini biliyor oluyorsunuz ve elde ettiğiniz ipuçlarına bağlı olarak diğer karakterlerle konuşarak hikâyenin ilerlemesini sağlayabiliyorsunuz. Birkaç yerde ciddi anlamda takılma potansiyeli var, ama bu ne yapacağınızı bilememekten değil, aksine yapmanız gerekeni bilip nasıl yapacağınızı bilememekten kaynaklanıyor. Örneğin telesekreter için Charles Wade'in sesinden bir mesaj bırakmamız gerekiyor, elimizde tüm kaynaklar var, ne yapmamız gerektiğini de çok iyi biliyoruz ama işte o cümleyi oluşturmak gayet zor olabiliyor. Ama genel olarak ayrıntılara dikkat ettiğiniz taktirde (Sue'nun kapısının dışında izmaritlerle dolu kül tablası gibi) envanter bulmacaları rahatça çözülebiliyor.

ŞEYTAN AYRINTILARDA GİZLİDİR

Kathy Rain kesinlikle ucuz bir adventure oyunu değil. Yaptık, oldu diye aceleye getirilmemiş. Karakterlerin konuştukları sırada portrelerinin çıkması ve bu portrelerin de diyalogdaki duygulara bağlı olarak mimiklerinin değişmesi bile oyun üzerinde ne kadar ince düşünüldüğünün bir göstergesi. Kathy'nin karşılaştığı ipuçlarını defterine not alması, soru işaretlerini giderdikçe bazı cümleleri silip yerine yenilerini yazması, bilgisayar kullanımındaki detaylar (fotoğrafı tarayıp resim işleme programıyla incelemek falan gayet iyi düşünülmüş) dolu dolu bir oyun oynadığınızı hissettiriyor. En önemlisi de sıradan bir aile hikâyesi gibi başlayan oyunun bir anda gizemli olaylara dalışı (mezarın başındaki çocuk çok acayipti mesela) ve bunu son derece iyi bir geçişle yapması... Ha bir de mekânlar arasında gezerken *Full Throttle*'a saygı duruşu niteliğinde motorumuza atlayıp saçları savura savura gidişimiz var ki... Çok iyi be!

Bir oyunu bitirdiğimde iyi hissediyorsam o oyunu tavsiye etmekten çekinmem. Zaten bir oyunun yapması gereken de budur, sonuna kadar sıkmadan oynatmak ve başında geçirdiğiniz zamanın boşa gitmediğini hissettirmek. Joel Staaf Hästö'nün tek başına kurduğu Clifftop Games'in ilk oyunu, bu bakımdan benden geçer not aldı; Stüdyo'nun yeni oyunlarıyla da çıtayı yükseltip tıpkı Wadjet Eye gibi kendinden bahsettirmesini bekliyorum.Umarım yanılmam ve böyle tatlış pikselli adventure oyunları görmeye devam ederiz.

+

- Ayakları yere basan kadın ana karakter
- AGS ile işte böyle oyun yapılır
- Hikâyede ortaya çıkan gizemler merak uyandırıcı
- Grafik ve seslendirmeler hem nostaljik, hem modern bir havaya sahip
- Objeler üzerinde düşünebilme mantığı güzel

–

- Yan karakterler biraz silik
- Mekânlar arasında çok fazla gidip gelmek gerekiyor
- Bazı bulmacalarda daha net ipucu verilse iyi olurmuş
- Fazla uzun değil



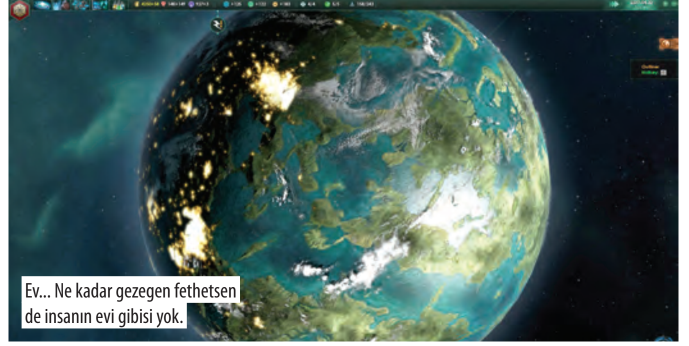
8

SON KARAR

Sıcacık, rengârenk, bol gizemli, bol pikselli, pek tatlı.






Ev... Ne kadar gezegen fethetsen de insanın evi gibisi yok.

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** Paradox Development Studio **Dağıtım:** Paradox Interactive **Dijital İndirme:** 56 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** stellariswiki.com

STELLARIS

PARADOX, EVRENİ NASA'DAN ÖNCE ÇÖZDÜ -NURETTİN TAN

Merhaba uzay maceracıları! Bu ay da tabii ki ve elbette başka bir uzay stratejisi ile karşınızdayım! Zaten bana vahiy geldi Sirius'tan. Cidden, geçen uykumda kısa boylu, yeşil derili, koca kafalı uzaylılar tarafından kaçırıldım. Oyungezer'i dijital olarak satın aldıklarını ve uzay stratejisi yazılarımı heyecanla takip ettiklerini belirttiler. Nihayetinde kendi UFO tarikatımı kurup, dünyanın sonu gelmeden yeterli müridi toplayıp, sonunda topluca intihar edersek bizi kendi yıldızlarına taşıyacaklarını söylediler. Tarikata üye olmak isteyenler derginin e-posta adresinden bana ulaşsınlar... Ya da yeter ya, içim dışım uzay oyunları oldu, bu yazıyı da gözüm seğirirken yazıyorum zaten *(tamamdır mesajı aldık, önümüzdeki ay sana şöyle yerde, hatta yerin de altında geçen bir oyun bulalım ^_^ - Ö)*. Fakat bu seferki oyun için değer! *Stellaris*'in ön incelemesini yapmıştım, o zamandan beri de merakla bekliyordum, sonunda geldi.

Strateji dendi mi akla ilk gelen firmalardan olan Paradox Interactive'in *Europa Universalis* oyunlarını oynayıp, hiçbir halt anlamayarak kendimi salak gibi hissettikten sonra *Stellaris*'te de aynı sendromu yaşayacağımı sanıyordum. Şükür, olmadı. Öncelikle belirtmem gerekli ki *Stellaris* müthiş detaylı bir oyun. Buna rağmen oyuncuya yol gösteren iyi tanıtım bölümleri ve güzelce tasarlanmış arayüzü sayesinde oynarken aman aman bir zorluk hissetmiyorsunuz.

CIVILIZATION MI, STELLARIS Mİ?

Civilization oynamışsanız *Stellaris*'e yakınlık hissedebilirsiniz. Ama bu; *Stella Civ*'in aynısı demek olmuyor. Hatta *Civ*'in sahip olamadığı derinliği barındırıyor ki bunda yapımcının Paradox Interactive olmasının büyük payı olduğu kesin. Artık o kadar çok tekrarladım ki hepiniz 4X strateji nedir biliyorsunuz diye düşünüyorum. *Stellaris* muazzam büyük bir ölçekte "keşfet, genişle,

SAVAŞA YARI YARIYA DÂHİL OLMAK

Savaşların karmaşık göründüğüne bakmayın, nihayetinde hiçbir özel saldırı emri vermiyorsunuz. Savaş gemileriniz elinde avucunda ne varsa kendi fırlatıyor. Ama onların hangi yönden ve ne zaman saldıracaklarına siz karar veriyorsunuz. Birkaç ağır zırhlıyı önden gönderip düşman onlarla uğraşırken avcılarla arkadan saldırıp, zaten zayıflamış rakibi aptala çevirip, kolay bir galibiyet alabilirsiniz. Ha bir de saldırdığınız ırkın özelliklerine iyi bakın, vuruş gücünüz yüksek diye az sayıda ama teknolojik konuda sizden ileride bir birliğe pek artistlik yapmayın. Gemilerinizin vidalarını uzay boşluğuna itina ile saçarlar.



sömür ve fethet," fırsatı sunuyor. Şöyle diyeyim; oyunu isterseniz çoklu oyuncu seçeneği ile oynayabiliyorsunuz ve maçlar ne kadar sürüyor dersiniz? Yaklaşık 80 saat! Bunun en büyük nedeni ise keşfetmeniz gereken uçsuz bucaksız yıldız sistemleri.

Öncelikle oyuna başlarken 6 ırktan birini seçiyorsunuz ya da özelliklerini tamamen siz belirleyerek kendi ırkınızı yaratıyorsunuz ki bu da varyasyon çeşidini muazzam şekilde arttırıyor. Seçtiğiniz her imparatorluğun artıları ve eksileri var. Hatta ırkınızın diğer ırklara karşı takınacağı tavrı dahi seçerek oyun içinde yaşayacağız politik rotayı daha en baştan belirleyebiliyorsunuz. Sadece politikanızı değil kendi ırkınızın belirli teknolojik gelişmelere takınacakları tavırlara kadar ileri gidebiliyorsunuz. Bundan sonra sıra oynayacağınız galaksinin büyüklüğüne geliyor ve maksimum 1000 yıldızlı (evet bin!) devasa bir galaksi yaratıp, sabahlar olmasın diyerek *Stellaris*'e dalabiliyorsunuz. Dediğim gibi, *Stellaris* çok detaylı bir oyun ve bunu oyunun başından size hissettirmeye başlıyor.

SAVAŞTAN ÖNCE KEŞFETMENİZ GEREKEN KOCA UZAY BOŞLUĞU

Oyuna yeni başladıysanız ilk yapmanız gereken şey içinde bulunduğunuz yıldız sistemini araştırmak olmalı. Böylece hangi gezegenlerden nasıl faydalanabilirsiniz onu anlıyorsunuz. İster maden istasyonu kuruyor ister yeni bir gezegene yerleşmenin ilk adımlarını atıyorsunuz. Sadece kendi yıldız sisteminizi de değil aynı zamanda haritada bulunan yüzlerce yıldızı bilim gemileri ile kolaçan etmeniz gerekli. Etrafı keşfederken karşılaşacağınız olaylar sıkıcı olan bu sürece renk katmış. Çünkü evren çok büyük ve gezegenler arası mekik dokuyup, sağı solu kurcalarken sıkılabiliyorsunuz. Misal ben bir kere keşfettiğim bir gezegende yeraltında yaşayan bir ırk buldum. Onları yok etmek mi yoksa gelişmelerine yardım etmek mi seçenekleri arasında gidip gelirken tabii ki o uzaylı kıçlarına proton lazerlerimi basarak gezegeni sadece kendime aldım. Fakat benzer başka bir durumda ırkı yok etmediğimde de bu ırk bana müteşekkir oldu. Hatta imparatorluğuma katıldıkları için onlara oy verme hakkı bile tanıdım. *Stellaris* detaylı bir oyun demiştim, şimdi neyi kastettiğimi çok iyi anlamışsınızdır. Aldığınız her kararın medeniyetinizin şekillenmesinde önemli bir rolü var. Yalnız ne yazık ki oyunun diplomasi bölümü çok kuvvetli değil. Bu kadar detaylı bir oyundan *Civilization* benzeri basit seçenekler beklemiyordum.

Diyelim ki bilim gemisi üretip içine bir bilim insanı koydunuz ve gemiyi uzaya saldınız. Ne yapacaksınız? Kısaca ipucu vermek gerekirse önce kendi yıldız sisteminizi ve yakınlardaki diğer yıldızları keşfedip, yaşanabilir olanları seçiyorsunuz. Arada ekonominize güç katacak noktalara maden istasyonları kurarken, koloni gemileri ile yeni yuvalarınıza yerleşiyorsunuz. Tabii bunları yaparken *Stellaris*'in araştırma dalları çokça detaylı ağacından medeniyetinizin nereye doğru gelişeceğini belirliyorsunuz.

Bir de adamakıllı politik seçenekler koyarlarsa Stellaris rakipsiz olur.

Oyunun savaş kısmında dikkat etmeniz gereken en önemli şey kimlerle dostluk yaptığınız ve kimlere savaştığınız. Çünkü beklemediğiniz bir anda en önemli gezegenlerinizin dibine geçit açarak gelen kuvvetli bir ordu görmek istemiyorsanız politik tavrınızı iyi takınmak zorundasınız. Kapışma kısmı ise gemilerinizi düşman hedeflere saldırtmaktan ibaret, evet burada manevra yaparak savaşa etkiniz bulunuyor ama hepsi bu. Gerisi arkanıza yaslanıp roket ve lazer şovunu izlemekten ibaret... Güçlü bir filonuz varsa kazanıyorsunuz, güçsüzseniz kaybediyorsunuz.

BÜTÜN DETAYINA RAĞMEN ONUN DA EKSİKLERİ VAR

Paradox geçenlerde geniş kapsamlı bir açıklama yaptı. *Stellaris*'i uzun süre yamalayarak ayakta tutacaklarına ve bu konuda oyunculardan gelecek şikâyetleri değerlendireceklerini belirttiler. Geri bildirimlerin çoğunluğu oyunun büyük bölümünü kapsayan "ortalarında" yaşanan monotonlukla ilgiliymiş. Firma hatalarını kabul ettiklerini, özellikle *Stellaris*'in başlangıç ve sonuna çok odaklandıklarını, bu yüzden orta oyuna fazla özen göstermediklerini belirtti. Bence bu harika bir davranış çünkü oyuncu ile temas halinde kalarak eksiklikleri gidermek, hatalarını kabul ettiğini açıklamak çoğu firmanın tenezzül etmediği bir davranış. Bence Paradox, *Stellaris*'in kumaşının kalitesini biliyor ve bu yüzden oyunu uzun vadeli bir yapım olarak görüyor.

Eğer strateji seviyorsanız *Stellaris*'i kaçırmayın. Bunu yazıyı hızla kapamak ya da ezberlenmiş sözleri tekrarlamak için söylemiyorum. Bütün samimiyetim ile *Stellaris*'in büyük bir potansiyel barındıran ve benzerlerinden çok daha detaylı, güzel ve hatta büyüleyici bir oyun olduğuna inandığım için söylüyorum. Hepsini bir kenara bırakırsanız eğer bir oyunun oynama süresi konusunda yüksek beklentileriniz varsa *Stellaris* 1000 yıldızlık dev galaksisi ile bunu rahatlıkla sağlıyor. Satın aldığınızda aylarca oynayacak bir oyun mu istiyorsunuz: Buyrun efenim, *Stellaris*'i hiç tereddüt etmeden alın. Uzayda geçen oyunları yazmaktan deliren ben bile bunu söyleyebiliyorsam *Stellaris*'in ne kadar iyi tahmin edebilirsiniz. Şu an saat sabahın beşini gösteriyor ve ben olduğum yerde beşik gibi sallanıyorum. Gözlerim kapanı….ZzzzZzzzzZzzzzz…

Tam bar kavgası! Düşman gemisi hangisi, biz kimiz? N'oluyor?!

BÜYÜK RESMİ UNUTMAYIN

Bu gördüğünüz haritanın iyice uzaklaştırılmış, galaksinin beriden görünen hali ki haritanın en büyük hali de bu değil. Dışarıdan ufak göründüğüne bakmayın, yakınlaştırdıkça işler karmaşıklaşıyor. Kuş bakışı galaksiden alacağınız ders kendinizi kapana kıstırmamanız. Eğer daha az yıldız sistemine sahipseniz bu daha az gelir anlamına geliyor ve galaksinin çoğunu ele geçirmiş bir rakibe karşı doğal olarak "manda" oluyorsunuz. Oyunu kazanmanın tek yolunun savaştan geçtiğini düşünürseniz büyük dezavantaj.

+

- Anormal büyük bir haritada oynama imkânı
- Keşif ağacı müthiş detaylı
- Modlanmaya tamamen açık. Böylece oyunu farklı gelecekte farklı şekillerde oynayabilirsiniz
- Medeniyeti politik şekilde yönetmenin çeşitliliği

−

- Oyunu bitirmenin tek yolunun savaşarak olması
- Politika seçenekleri az
- Keşif bölümü bazen fazla uzun sürüyor

8

SON KARAR

Uzun zamandır oynadığım en kapsamlı, derin, detaylı ve hiç de karmaşık olmayan strateji. Uygun fiyatı da cabası.

○ Tür: Strateji ○ Yapım: Creative Assembly ○ Dağıtım: Sega, Aral ○ Kutulu Fiyatı: 190 TL (Limited Ed.)
○ Dijital İndirme: 159 TL (Playstore) ○ Yaş Sınırı: 16 ○ Dahası İçin: wiki.totalwar.com/w/total_war_warhammer

"Fantastik Bir Total War..." Bu Cümlenin Ağırlığının Farkında Mısınız?

TOTAL WAR WARHAMMER

ÖMER AKDAĞ

Geçen yıl, *Total War: Warhammer* duyurulmadan önce yaptığımız bir ofis toplantısında "Hadi mini bir dosya konusu yapalım, hayalimizdeki oyunları yazalım" demiştik. *Heroes* ve *Total War* serileriyle ömür çürüten biri olarak yanıtım netti: Ben fantastik bir *Total War* oyunu istiyordum! Düşünsenize orklardan, zombilerden, vampirlerden, ejderhalardan oluşmuş ordularınızı savaş alanında bire bir kontrol edecektiniz; devleriniz adımlarıyla toprağı sarsacak, griffon'larınız kale duvarları üzerinde kaos yaratacak, büyücüleriniz alev yağdıracaktı… Ve sevgili arkadaşlar… Ve sevgili dostlar…


Bin zombi o gün çocuklar gibi şendik.

Düşünürken tatlı tatlı gülümsediğim, gerçek olmadığı için hafif hafif yumruğumu sıktığım bu uçuk hayalim gerçekten de gerçek oldu!

HEM DE NE GERÇEK OLMAK!

Zaten biliyorsunuzdur ama adettendir, *Total War*'u tanımlayarak başlayayım. *Total War*'larda iki ana oynanış şekli vardır. Birincisi sıra tabanlı bir yapıya sahip, ordularınızı hareket ettirdiğiniz, birim ürettiğiniz, şehirlerinizi geliştirdiğiniz, kısacası krallığınızın genel yönetimini gerçekleştirdiğiniz ana harita. Risk gibi diyelim. *Civ* veya *Heroes*'a da yakın sayılır. İkincisi ise gerçek zamanlı olarak birimlerinizi komuta ettiğiniz savaş kısmı. Bu kısmın diğer GZS oyunlarından farkı tamamen gerçekçi olması. Aslında fantastik bir oyundan bahsediyoruz, gerçekçi belki tam doğru kelime olmadı ama anladınız siz. Bütün birimlerinizi asıl sayılarıyla bire bir olarak görüp yönetebildiğinizi ve *Warcraft*, *Battle for Middle-earth* gibi sembolik, "kendi içinde tutarlı" bir görselleştirmenin değil, tamamen "gerçekte olabilecek neyse o" şeklinde bir görselleştirmenin varlığını kastediyorum.

GRIFFON BAKIŞI HARİTA

Ana harita *Total War* oyuncularına tanıdık gelecektir ama yeni mekaniklere alışmanız biraz zaman alabilir. Şahsen "tamam artık alıştım" dediğim noktada bir baktım topraklarım üç taraftan istila ediliyor, halkım ihtilale kalkışmış ve para suyunu çekmiş (çok ter döktüm o ilk oyunda, 500 tura yakın sürdü yahu, 100-150 turda biter normalde).



MODLAR

Creative Assembly mod kitlesine büyük önem veriyor ve oyun ilk günden mod desteğiyle birlikte geldi (ders al Bethesda!).

Şu an için bile Steam Atölye'den direkt kurulabilen gayet derli toplu modlar bulabilirsiniz. Her fraksiyonun her yeri ele geçirebilmesine olanak tanıyan, daha iyi ekran görüntüsü almanızı sağlayan, ana haritada daha yukarı ve daha yere yakın zoom yapabilmenize yarayan, birimlerin kaplamalarını elden geçiren modlar gayet popüler.


Lider olmak zor kararlar verebilmeyi gerektirir… Acımasız derecede kurnaz Mork'u mu, yoksa kurnaz bir şekilde acımasız Gork'u mu seçeceksiniz?



WARHAMMER EVRENİ

Son yıllarda oyun dünyasında aşırı derecede sık duyduğumuz Warhammer kurgusunu bu minnak kutuya sığdırmak zor ama konuya yabancı dostları (itiraf etmek gerekirse ben de çok içli dışlı değilim) biraz bilgilendireyim.

İki ana kola ayrılır Warhammer fikr-i mülkü: Warhammer Fantasy Battles ve Warhammer 40k. Warhammer 40k işin bilim-kurgu boyutu. Total War: Warhammer, Warhammer Fantasy'nin içinde yani.

Games Workshop firmasının elindeki Warhammer: Fantasy, 1983'ten beri varlığını sürdüren, satın alınan figürlerle ve zarlarla oynanan bir masaüstü oyun serisi. D&D'nin daha karanlık ve daha sert bir yorumu olan Warhammer: Fantasy'nin biraz pahalılaşmış bir hobi olduğundan şikâyet edilir.

Tıpkı D&D gibi Warhammer: Fantasy'nin de edisyonları var. Games Workshop en son 9. edisyon yerine Age of Sigmar isminde olayı çok farklılaştıran bir şey yayınladı (iyi bulanlar da çok nefret edenler de çok gördüğüm kadarıyla). Ama Total War: Warhammer bundan önceki 8. edisyonu baz alıyor.

Daha fazla bilgi isterseniz sizi şu eğlenceli sayfaya alayım: *tinyurl.com/ogz-104-wfb*


Ya zaten ezeceğiniz belli, bari buff açmayaydınız. Yeşil gördünüz diye dalga mı geçiyorsunuz?

TOTAL WAR UZMANI BİLE OLSANIZ FRAKSİYONLAR O KADAR YENİ Kİ, AFALLAYACAKSINIZ!



Birim tasarımlarındaki detay seviyesi uçmuş gitmiş



Standart gelir-gider dengesini tutturup şehirleri geliştirme sürecinin yanında hesaba katılması şart bu yeni mekaniklerin başında Vampir Yozlaşması ve Kaos Yozlaşması var. Vampir Kontları ve Kaos Savaşçıları güçlendikçe diğer fraksiyonların topraklarını yozlaştırıyorlar ve önlem almazsanız halkınız mutsuz oluyor, isyan çıkıyor (Vampir veya Kaos değilseniz tabii). Örneğin Yeşilderililerin yozlaşmaya karşı koyması, binaların ucuzluğu dolayısıyla fazla zor değil ama Cüceler ve İmparatorluk bu işe ciddi bir bütçe ayırmak zorunda.

Oyunu diğer *Total War*'lardan kökten ayıran bir diğer nokta da her ırkın her eyaleti işgal edemiyor oluşu. Vampirler cücelerin mağaralarında ne yapsın ki mesela? Cüceler ve Yeşilderililer birbirlerinin topraklarını, İmparatorluk ve Vampir Kontları da birbirlerinin topraklarını ele geçirebiliyor, diğer coğrafyalarda bir şehri alırlarsa oraya yerleşemiyor, yalnızca orayı yıkabiliyorlar. O yüzden güvenliğe aldığınıza emin olmadığınız eyaletlere fazla para harcamamakta fayda var. Biri ele geçirse geri alabilirsiniz ama yıkıverirse giden paracıklarınıza yazık.

Ana haritayla ilgili en büyük sıkıntım beklediğim atmosfer yoğunluğunu bulamamış olmam ki *Total War* serisi bu konuda muhteşemdir aslında. *Empire*'ın, *Medieval*'ların, *Rome*'ların atmosferleri hep hayran bırakmıştır beni kendine. Hele *Shogun 2*'nin Japonya atmosferi Japon oyunlarında bile yok resmen. Buradaysa harita ve arayüz biraz düz geldi. Belki birkaç fantastik, sabit yapıyla ve öğeyle daha iyi bir noktaya çekilebilirdi yoğunluk. Aynı şekilde fraksiyonlar oynanış olarak ne kadar farklı olsalar da mesela arayüzleri daha bir özgünleştirilerek ana haritada verdikleri genel hissiyat açısından biraz daha farklılaştırılabilirlerdi.

Ana harita oynanışı genel olarak bayağı derin ancak oyunda sıklıkla toprak kaybedip kazanmak durumunda olduğunuzdan bina zincirleri inanılmaz bir seçkiye sahip değil ve diplomatik, politik, ekonomik opsiyonlarınız







Multiplayer maçta beni ezen vampir lordu Mannfred zombi ejderhasıyla zafer turu atarken!



Multiplayer'da süvarileriyle ünlü Bretonya da seçilebiliyor.

da nispeten sınırlı. Çünkü bu bir *Civilization* veya bir Paradox oyunu değil. İsme bakın. Bu bir *Total War* oyunu. İki War'lu hem de. Burada kültürel zafer, barışçıl yollar, bilmemneler yok.

BURADA, SAVAŞACAKSINIZ

İlk *Shogun*'u gördüğümde nasıl dibimin düştüğünü iyi hatırlıyorum. Belki her birim 3-5 pikselden oluşuyordu ama ordularım kanlı canlı karşımdaydı yahu! Sürekli de işi ilerletti *Total War*, kuşatmalar geliştirildi, deniz savaşları işin içine girdi vs. *Rome II*'nin sıkıntılı çıkışını saymazsanız seri sürekli el üstünde tutuldu. Ama yeter da! Size de gına gelmedi mi artık hep aynı hep aynı? Tamam serinin tüm üyeleri de kendi ait oldukları dönemi, fraksiyonları iyi yansıtıyordu bilmemne de, insan yahu bunların hepsi! Biri kılıç kalkan kullanıyor, öteki katana kullanıyor, biri ata biniyor, öteki ok atıyor… Ama nihayetinde hepsinin eli kolu var, bildiğiniz insan! Kusura bakmayın, seriyi eskiden çok seven biri olarak ilgimin *Shogun 2*'den itibaren azalarak bittiğini söylemem lazım. İşte *Total War: Warhammer*'ın savaşları o ilk *Shogun*'u gördüğüm anda, *Empire*'da ilk gemi bordaladığım anda yaşadığım "OHA!" hissini yeniden, ve hatta daha da şiddetli bir şekilde yaşattı.

Bir kere birim çeşitliliği muazzam. Atıyorum, Vampir Kontları için "iskeletlerin-zombilerin 5'er 10'ar varyasyonunu koyalım, 1-2 de enteresan şey ekledik miydi al sana fantastik ordu" gibi bir mantık yok. Seçenekleriniz cidden çok fazla, her fraksiyon için 20'ye yakın birim çeşidi var ve bunlar birbirinden komple farklı. Sonra mesela uçan yaratıklar (ve makineler) *Total War* formülüne çok şey katıyor (sürekli vur-kaç yapmayı düşünmeyin tabii, sistem ona izin vermiyor). İşlerlik kadar görsellik de fazlasıyla tatmin edici. Yaratık tasarımları müthiş özenli, çarpışmaları yakından takip etmek apayrı bir zevk. Bir birliğin içinde çok fazla farklı tip yok ve her birliğin savaşma animasyonu, karşısındaki düşmana göre çok değişmiyor ama daha oyun dünyası o noktaya gelemedi, belki *Total War: Warhammer 2*'ye artık (üçleme olacak). Şu an için orduları izlemesi de, yönetmesi de (insanın izleyesi geliyor daha çok ama yönetmek de lazım galiba arada) harika hissettiriyor. Bir tek kuşatma savaşları (halen nefes kesici olsalar da) önceki oyunlardan 1-2 adım geride kalmış gibi. Alanı biraz fazla dar tutmuşlar sanıyorum, çok farklı stratejiler ve şaşırtmacalar yapma şansınız yok.

Kahramanlardan da söz etmesem olmaz. Her ordunuzun başında bir lord bulunmak zorunda, belli sayıda kahramanı da ayrıca orduya dâhil edebiliyorsunuz. Lordunuz ve kahramanlarınız savaş alanında 1 birim olarak yer alıyor ve çeşitli konularda uzmanlaşabiliyorlar. Kimisi kafa-göz dalma konusunda uzman, yüzlerce kişilik orduyu tek adamla kesmek başka keyif. Kimisi orduya ilham veren ve birimlerin hem daha iyi savaşmasını hem de daha zor sıvışmasını sağlayan liderler. Bunun dışında savaşta işlevi çok olmayan ama suikast-sabotaj gibi konularda veya yönetimsel (daha fazla vergi geliri, daha ucuz birim üretimi vs.) faydası büyük olan kahramanlar da mevcut. Ve de, tabii ki çeşit çeşit büyücüleriniz…

Farklı fraksiyonların farklı farklı büyücü tipleri var (ateş büyücüsü, ışık büyücüsü, ölü çağırıcı, şaman, rün büyücüsü vs. vs.). Ordu yönetiminin stratejik ağırlığının azalmaması adına büyülerin etkileri ve yapılabilme sayıları sınırlı tutulmuş. Kafanıza estikçe meteor yağdırayım, kara delik açayım diyemiyorsunuz. Yine de… Duygusal olmadan edemiyorum ya, bütün RYO'ları büyücü karakterle oynayan, büyünün büyüsüne çoktan kapılmış biri olarak bir *Total War* oyununda büyü kullanabilmek…

TAKTİKLER

- Esas ordunuzda suikast konusunda uzman bir kahraman mutlaka ama mutlaka bulundurun. Hem ani suikast girişimlerini önler, hem de bir sonraki tur buna kalkışanın cezasını keser. Ayrıca canınızı sıkan ve sürekli elinizden kaçan bir ordu varsa ona sabotaj düzenleyip fazla uzağa kaçamamasını sağlar. Böylece hem zaman hem para tasarrufu edersiniz.

- Ordunuzu uzak mesafelere taşıyacaksanız veya bir ordunun önünü kesmek istiyorsanız arayüzün sol altından doğru sefer seçeneği seçmeyi ihmal etmeyin. Cücelerin ve Yeşilderililerin yeraltından gidebilme opsiyonunu kullanmanız zaten zorunluluk gibi bir şey.

- Lord ve kahramanlarınızın yetenek puanlarını nasıl dağıtacağınız size kalmış ama büyücüyseniz büyüleri ikinci seviyeye çıkarmak yerine yeni büyüler alın, ikinci seviyelerin avantajı çok büyük değil. Ama pasif yeteneklere veriyorsanız onların seviyesini yükseltmeye bakın, getirileri katlanarak artıyor. Ha, sınıfınız ne olursa olsun ilk vereceğiniz yetenek yine de %10 fazla yürüme olsun derim.

- Her eyalete askeri bina yapmayın. Hatta çok yayılmadıysanız ve çok zengin değilseniz sadece başlangıç bölgenizde olsunlar. Diğer yerlere büyüme ve ekonomiyle ilgili şeyler (ve belki birkaç savunma binası) yeterlidir. Özellikle ekonomi binalarını her yere dikin mutlaka.

- Ctrl+G kombinasyonu candır. Oyunda "menzilliler önde olsun" ve "menzilliler geride olsun" şeklinde iki standart formasyon var ama duruma uygun olarak kendi diziliminizi yapmanız hayati önem taşıyor. Mesela otomatik yaptığınızda kılıçlılar solda, mızraklılar sağda oluyor ve daha dengeli bir dağılım gerekebiliyor. Yarım daire şeklinde bir formasyona veya menzillilerinizin arkasını da koruyabilecek gibi bir formasyona da her daim ihtiyaç duyulabiliyor. İdeal dizilimi yaptıktan sonra eğer Ctrl+G ile seçtiğiniz birimleri gruplamazsanız hareket ettiklerinde formasyonları bozulur.

- Arayüzün sağ üstünden eyaletlerinizin listesini görebileceğinizi ve buradan topraklarınızı kolayca yönetebileceğinizi unutmayın.

- Bütün kahraman limitinizi kullanmaya çalışın. Hiçbir şey yapmasalar bile zamanla seviye atlıyorlar ve hem savaşlarda hem toprak yönetiminde faydalı hale geliyorlar.

- Başlangıç lordunuzu seçmek, tabii zevk meselesi ama büyücü seçmeniz biraz daha avantajlı. Yoksa muhtemelen uzunca bir süre büyü yapamıyor olursunuz.

Endişelenmeyin, oyundan keyif alabilmek için Warhammer'la ilgili olmanız asla şart değil.

TÜRKÇE

Total War: Warhammer'ın Türkçesini ne kadar övsem az gelecek.

- **DİLİN DOĞRU KULLANIMI:** 10/10
- **DİLİN WARHAMMER EVRENİNE UYGUN KULLANIMI:** 10/10
- **ÇEVRİLEN METİN MİKTARI, GÖSTERİLEN EMEK:** 10/10
- **YEŞİLDERİLİ ÇEVİRİLERİ:** 20/10

Gork'un Ayağı, Beyin Patlatıcı, Gafaatan gibi muhteşem büyü isimlerini bulan arkadaşlara özellikle hayatlarında başarılar dilerim. Bu gafayla yaşamak zor olmalı ^_^



Bu zavallı mücadelelerinize dağ bile gülüyor.



Karşı birimlerin altından zombi güruhları çıkarmak, orklara ateş topu sallamak... Güzel ya… Savaşların nasıl sonuçlanacağını nihayetinde halen ordularınız ve stratejileriniz belirliyor ama büyüler de karşı tarafın düzenini bozmak, şöyle bir etrafı dağıtmak için gayet faydalı.

Bu arada böylesine farklı fraksiyonların ve mekaniklerin yapay zekâyı saçmalatacağını düşünebilirsiniz ama hayır, Creative Assembly çok iyi iş çıkarmış. Hiç saçmalamıyor diyemem (bir keresinde uzaktan oklaya oklaya kendiminkinden büyük orduyu erittim, adamlar bir türlü saldırmadı) ama hem ana haritada hem de muharebelerde nereden nasıl saldıracağını, ne zaman dalacağını, ne zaman vur-kaç yapacağını, ne zaman geri çekileceğini iyi analiz eden bir yapay zekâya karşıyız.

4 > 20

Irklar için ayrı bir parantez açayım dedim ama baktım yetmeyecek, iri iri kutular hazırladım, kenarda göreceksinizdir. Düz matematikle bakarsanız dört, küçük bir rakam. Lakin bana sorarsanız bu rakam dört değil iki veya üç olsaydı bile yeterdi. Çünkü ırklar birbirinden gerçekten, diğer *Total War*'lardaki fraksiyonlar arasındaki farklarla kıyaslanamayacak kadar farklı. Birimler farklı; genel ordu karakteristikleri ve dolayısıyla uygulamanız gereken stratejiler farklı; Yeşilderililerin **"Savaşganlık"** mekaniği, Cücelerin **"Garez"** mekaniği vs. ile ana haritada gerektirdikleri yaklaşımlar farklı; teknoloji ağaçları farklı… Creative Assembly iki ırk koyup bunların üçer beşer farklı varyasyonuna yer verebilir, ırk sayısını çok göstererek göz boyamaya çalışabilirdi. Şu yaptıkları bence takdire şayan.

Total War: Warhammer'ın genelinde gözüme batan, büyük sayılabilecek tek kıymık az önce bahsettiğim ana harita atmosferinin birazcık yavan oluşu. Onun dışında birkaç ufak tefek şey daha var parmak basmak istediğim. Mesela her fraksiyonun bir giriş videosu var, güzel gaz veriyor ama onlarca saat uğraşıp seferinizi tamamladığınız zaman da bunun güzel bir videoyla taçlandırılmasını isterdim. Bütün kıtayı birleştirdiği için gururlu bir Karl Franz'a veya kaybedilen kıtanın Vampir Kontlarına katılan eski sakinlerine dair ufak sahneler izlemek tatlı olurdu. Bunun dışında, her ırka danışmanlık yapan bir amca var. Nasıl bir karaktersizlik, nasıl bir ikiyüzlülüktür?! Bir insan diğer ırklara danışmanlık yapabilir mi? Yani Yeşilderililerle oynarken ekranın sol üstünde soluk benizli bir insan böceği görmek zorunda mıyım? Kudretli ırkımdan biri olamaz mıydı danışmanım? Her ırkta aynı adamın suratına bakmak ve aynı adamın sesini duymak can sıkıcı. Ses demişken efsanevi lordların da sesini daha fazla duyabilmek isterdim. Özellikle de her *"I am ready… Are you?"* dediğinde önünde eğilip kölesi olasım gelen karizma ötesi Balthasar'ın… Ha bu arada efsanevi lordlar, diğer lord ve kahramanlardan ve de birbirinden daha keskin bir şekilde ayrılabilirdi sanki.

Bir de *Total War*'ları multiplayer için oynayan azınlıktan değilim ancak ne âlemde diye bir göz attım, manzara şu an için pek de iç açıcı değil. Sanıyorum herkes asıl Sefer bölümüyle meşgul, multi savaşlardaki oyuncu sayısı biraz az. Odalarla bağlantı kurma girişimlerim genelde başarısız oldu, hatta birkaç kez yükleme ekranında takıldım, alt+f4 atmam gerekti. Girebildiğim az sayıdaki savaşta da gecikmeler yüzünden pek varlık gösteremedim (valla bahane değil). Muhtemelen düzene sokulur o kısım kısa sürede ama oyun iyi bir başlangıç yapamadı o tarafta.

Şu oyun sebebiyle oyun medyasına kırıldım yalnız. Alakasız da olsa bir kıyaslama yapayım: *Total War* gibi kendi türünün en büyük markalarından *Uncharted*'ı ele alayım mesela. *Uncharted*'ı da çok severim ama son oyun yine harika olsa da aynı şeylerin tekrarıydı, ve de ikinci ve hatta üçüncü oyunun seviyesinin bir tık altında kalıyordu. Ama *Total War: Warhammer* bambaşka bir şey deniyor ve denemekle de kalmıyor, bu bambaşka konuda muhteşem olmayı başarıyor. Ama bakıyorsunuz *Uncharted 4*'ün dünya not ortalaması 95'lere yaklaşırken *Total War: Warhammer* 85'lerde geziyor. *Uncharted 4*'ü de bayağı severek oynadım, hakkını yiyemem ama bu puan ortalamalarının tam tersi olması gerekmiyor mu? *Uncharted 4, 2* seviyesinde olsa ortalaması kaç olacaktı? *Total War: Warhammer*'ın ortalamasının daha iyi olması için daha ne yapması lazım? Pazarlama iletişimi satışları etkiliyor tamam da medyayı da bu kadar etkilemesi normal mi? Kafamda abidik sorular…

Total War: Warhammer "değişiklik olsun" diye yapılmış bir yan oyun değil, "ordulara insan yerine canavarlar koyalım, fantastik oyun oluversin" mantığındaki basit bir proje de değil. Bu, yaptığı işte zaten uzmanlaşmış ama sürekli tarihi oyunlar yapa yapa tutkusunu yitirmiş Creative Assembly'nin hem bütün tecrübesini ortaya döktüğü, hem de büyük heyecan besleyerek yaptığı her yanından belli bir şaheser. Mükemmel değil belki ama o noktaya çok yakın. Artık tarihi *Total War* oyunlarına dönebileceğimi hiç sanmıyorum.


İMPARATORLUK

VAMPİR KONTLARI

YEŞİLDERİLİLER

CÜCELER

KAOS SAVAŞÇILARI

KOMUTANIZDAKİ ORDULAR



İMPARATORLUK

Bildiğiniz Total War tecrübesine en yakın olan fraksiyon İmparatorluk, yani bildiğiniz insanlar. İmparatorluk'un başlangıç bölgesi hiçbir ciddi tehlikenin dibinde değil ama aynı zamanda hepsine yakın. Kuzeyinizdeki ve batınızdaki diğer insan fraksiyonlarıyla, özellikle de kuzeybatınızdaki Bretonya ile aranızı iyi tutmaya çalışın ve bunlarla ticaret anlaşmaları imzalayın, böylelikle kuzeyden gelecek Kaos istilasına ve trol ordularına karşı bir kalkanınız olmuş olur (kötü durumdalarsa ve elinizden geliyorsa askeri destek de yollayabilirsiniz). Ulusal amaçlarınızın içinde oraları da almak var ama sonradan da halledebilirsiniz. Öncelikli hedefiniz güneye ve oradan da batıya, yani vampirlere doğru açılmak olsun. Fetih ordunuz/ordularınız vampirlere doğru ilerlerken ele geçirdiğiniz yerleri koruyacak en az bir ordu da geride bırakın çünkü eğer Cüceler olağanüstü bir performans sergilememişse bütün güneyiniz ork kaynıyor olacak (ben bu dediğimi yapmadım ve lanet olası derisi pembelesice Yeşilderililer İmparatorluğumun bütün güney topraklarımı dümdüz etti, vampirlerin oradaki iki ana ordum da izole kalıp yavaş yavaş eridi). Kısacası her şeyin ortasında olduğunuzdan bir sürü ordunuzun olması gerek, şehirleri geliştirmeye çok dalıp ordu basmayı ihmal etmeyin (Cücelere yaklaşıp onlarla ticaret anlaşması yapabilirseniz şahane olur).

Ordu tipi olarak İmparatorluk gayet dengeli. Yakın dövüş veya menzilli ağırlıklı, savunmacı, saldırıya dönük, istediğiniz şekilde ordu kurabilirsiniz. En üst seviye birimlerini çok yararlı bulmadım yalnız. O büyülü arabayı alacağım diye çok kasmayın. Orta-düşük seviye birimlerden kurulu daha fazla sayıda ordu daha mantıklı. Ve tüm aktif ordularınızda büyücü bulundurmaya çalışın. Orklara karşı özellikle etkililer.



VAMPİR KONTLARI

Vampirlerle oynarken unutmamanız gereken şey; yalnızsınız. Etrafınıza Vampir Yozlaşması yayıyorsunuz ve bu yozlaşmadan hiçbir komşunuzun hoşnut olmasını beklemeyin.

Oyuna güçlü bir başlangıç yapmanız önemli çünkü hemen batınızda Cüceler, hemen güneyinizde de orklar var. Başınıza gelebilecek en güzel şey bu ikisinin oyunun sonuna kadar birbirlerini yemesi ve size hiç bulaşmaması. Bunların topraklarına yerleşemeyeceğiniz için çıkacağınız seferlerin size çok bir faydası olmaz. O yüzden güçlü bir izlenim bırakarak size saldırmaktan çekinmelerini sağlamak önemli. Yani o an herhangi bir savaş olmadığı için ordu bulundurmama gibi bir hata yapmayın. Nihai hedefiniz ise İmparatorluk, orayı fethederseniz zaten her yeri fethedebilecek kadar zenginleşmiş ve güçlenmişsinizdir demektir. Hemen batınızdaki ufak vampir fraksiyonlarını alıp o taraftan da ilerleyebilirsiniz, direkt kuzeydeki insan krallıklarına da dalabilirsiniz, size kalmış. Batıya gitmek biraz daha mantıklı gibi çünkü ilk başta orklar cücelerle (ve birbirleriyle) uğraşacağından size vakit ayırmazlar muhtemelen ama kuzeye çıkarsanız Kaos istilasının ilk hedefi olursunuz. Bu arada vampirlerle aşırı hızlı yayılmamaya özen gösterin, yozlaşmanın henüz fazla bulaşmadığı yerlerde çok bulunmak istemezsiniz. Enteresan bir ordu yapısı var vampirlerin; hiçbir menzilli birimleri yok. Ama onun dışında inanılmaz çeşitli bir ordu kurabilirsiniz. Sadece zombi ve iskeletlerden oluşan, müthiş kalabalık ve müthiş ucuz ordular basmak da elinizde, uçanından süvarisine, irisinden küçüğüne bir sürü yaratıkla süper karizmatik ordular basmak da. Yönetmesi en keyifli ordular Vampir Kontları'nınkiler kanımca.



YEŞİLDERİLİLER

Oyundaki dört fraksiyon içinde en değişik olanı. Her bir ordunuzun Savaşganlık seviyesini gösteren bir barı var. Bu bar savaş kazandıkça artıyor, hiçbir şey yapmadığınızda düşüyor, savaş kaybettiğinizde ise mahvoluyor. Eğer belli bir seviyenin altına düşerse birimleriniz savaşma arzularını dindirebilmek için birbirlerine dalıyor; yani hızla zayiat vermeye başlıyorsunuz ve orduyu o saatten sonra toparlaması çok zor. Ama eğer belli bir seviyenin üzerine çıkarsa da Haaarb! gerçekleşiyor. Haaarb! ne midir? Ordunuzun yanında anında yapay zekânın yönettiği ve ordunuzu takip eden koca bir ordunun oluşması demektir! Ve Savaşganlığı yukarıda tuttuğunuz sürece de orada kalıyor. Yani? Yani sürekli savaşmalısınız. Kazandığınız sürece vezir, kaybettiğiniz anda da rezilsiniz. Ama yanınızda Haaarb! varken kaybetmeniz de çok zor. Ana haritada Yeşilderililerle yapmanız gereken basit. Hemen bir ordu basın ve öteki ork kabilelerine gönderin. Kazanacağı savaşlara girin ve Haaarb! olması için elinizden geleni yapın. Ve sonra da savaşmaya devam ederek bütün o ork bölgesini tek tek ele geçirmeye başlayın. Yeterince paranız olduğunda ikinci bir ordu daha basın ve öteki ordunuzun yanına gönderin. Onun yanında savaşa savaşa onda da Haaarb! ortaya çıkacaktır, onu da mümkünse Cücelerin üstüne salın. Hele bir de bu orduları ikişerlediğiniz zaman (yani bir tarafta 2 ordu + 2 Haaarb!, diğer tarafta da 2 ordu + 2 Haaarb! gezdiğiniz zaman) oyun bitmiş demektir. Göründüğü kadar da zor değil aslında, birimler gayet ucuz.

Tabii özellikle yanınızda Haaarb! de olan savaşlarda ortam çok kalabalık olacağından orduyu yönetmesi biraz zorlayabilir. Ona da alışacaksınız artık. Zaten çoğu birim kafa göz dalmak konusunda uzman olduğundan birkaç birimi düşmana gönderin, ötekileri de dolaştırıp arkadan daldırın tamamdır. Yalnız birimlerin liderlik seviyesi düşük olduğundan kolay kaçabiliyorlar. Yenilir gibi olan birimlere mümkünse süvarilerle hızlıca destek çıkmaya çalışın.

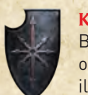


CÜCELER

Cücelerle başlangıçta sıkıntı yaşayabilirsiniz ama o aşamada her şey yolunda giderse gerisi gelir. Hemen dibinizdeki orkları halledip eyaletinizi düzene soktuktan sonra kuzeydeki iki ork şehrini de almanız gerek, bu sayede sadece güneyinize odaklanabilirsiniz. Yalnız dikkat etmeniz gereken nokta, o kuzeydeki şehirleri almaya ikinci, daha küçük bir ordu basarak onu göndermek. Yakında olduklarına bakmayın, yeraltından gitmeniz gerektiğinden biraz zaman alıyor fetih ve bu sırada orklar kesin dibinizde biter. O iki şehri alana kadar asıl ordunuzun başkentinizi beklemesi şart. Sonrasında güneyin ork topraklarını ezip geçme süreci başlıyor. Özellikle artistlik yapmıyorlarsa vampirlere bulaşmayın. Yozlaşma yayılır gibiyse anti-yozlaşma binaları dikmeyi ertelemeyin (biliyorum pahalılar ama...).

Cüce ordularının karakteristik özelliği, süvari birimlerinin olmaması ve biraz yavaş hareket etmesi. Özellikle sonradan açılan hızlı makineleri alana kadar çok dikkat etmeniz gereken bir şey var, o da çok sayıda menzilli birim bulundurmanız. Yoksa düşmanın süvari okçuları vur-kaçlarla ordunuzu eritir, bacak kadar boyunuzla yakalayamazsınız.

Bir de Cücelerin kindarlığından ilham almış bir Garez sistemi var oyunda. Cüceler kendilerine yamuk yapanları kitaplarına not ediyorlar ve asla unutmuyorlar. Bu Garezleri temizlemek hem iyi bir gelir kapısı hem de zaten ulusal hedeflerinizden biri.



KAOS SAVAŞÇILARI

Beşinci fraksiyonumuz oyunun ön sipariş teklifi olarak verilen, gelen yoğun tepki sonrasında da ilk hafta bedava dağıtılmasına karar verilen Kaos Savaşçıları. Şu an için çok yorum yapabilecek kadar oynamadım Kaoslarla ama en farklı oynanışın onlara ait olduğunu söyleyebilirim. Herhangi bir yerleşkeleri yok ve katliam yaparak ve köleleştirerek ilerliyorlar. Bayağı zorlayıcı.

TOTAL WAR WARHAMMER



- Olgunlaşmış, mükemmelleşmiş Total War oynanışı
- Bu mükemmel oynanışa Warhammer'ın şahane bir şekilde dâhil oluşu
- 4 tane tamamen farklı fraksiyon
- Bug neredeyse hiç yok
- Epik hissi destekleyen müthiş müzikler
- Birim tasarımları hayranlık uyandırıcı
- Yapay zekâ hiç şakaya gelmiyor
- Modlanmaya sonuna kadar açık
- Kallavi yetenek ve teknoloji ağaçları
- Balthazar'ın sesi

—

- Ana harita atmosferi daha "fantastik" olabilirmiş
- Niye her ırkın danışmanı aynı adam?
- Multiplayer pek oturmamış

9+

SON KARAR

Birçoklarının özlemini çektiğinin farkında bile olmadan özlemini çektiği "o" fantastik strateji oyunu.

○ **Tür:** Macera ○ **Yapım:** Ink Stories, N-Fusion Interactive ○ **Dağıtım:** Ink Stories ○ **Dijital İndirme:** 20 TL (Steam) ○ **Yaş Sınırı:** 16
○ **Dahası İçin:** inkstories.com/1979RevolutionGame



Kaybolan, katledilen muhaliflerin fotoğraflarıyla yürüyen Saman amca.



Komünist, mücahit, yenilikçi; farklı görüşlerin tartışması bu sahnede.

1979 REVOLUTION BLACK FRIDAY

BANA DEVRİMİN FOTOĞRAFINI ÇEKEBİLİR MİSİN RIZA CAN?

-NOYAN AKATLI

Steam'de tesadüfen rastladığımda mutlaka oynamalıyım ve dergiye yazmalıyım diye düşünmüştüm. Oynama kısmını bitirdim ve içimi biraz hüzünle doldursa da memnun kaldım diyebilirim, yazma kısmındaysa tek pişmanlığım iki sayfalık yer istememiş olmam. Bu farklı oyun hakkında söyleyeceklerimi bir sayfaya nasıl sığdıracağımı düşünüyorum şimdi.

YAYIN RENKLİ, GÖRÜNTÜ SİYAH BEYAZ

Kuzenimin İTÜ'den arkadaşı, İranlı Ahmet'in 1985'te yaptığı bir espriydi bu cümle, hafızamda yer etmiş. Ahmet, Azeri kökenli, 30 yaşlarında bir İran vatandaşıydı ve söz konusu devrimden sonra ülkemize gelip yerleşmişti. Renkli TV bizde henüz yeni bir gelişmeydi, ben de İran'daki durumu sormuştum. Yaptığı espride "Yayın renkli ama ekranda sürekli hocanın siyah cübbesi ve siyah beyaz sarıkla sakalı görünüyor" demişti. 1979 İran devrimi deyince bir bu espriyi hatırlarım, bir de sabahları okula giderken gördüğüm, ABD konsolosluğu önünde uzun kuyruklar oluşturan bıyıklı, başörtülü İranlıları.

İran devrimini anlatan *1979 Revolution*'da da Ortadoğu'nun ezilen yoksul halkının çok iyi bildiği kuyruklar gösterilmiş. Tezattan, ironiden geçilmeyen bu coğrafya petrol zengini iken, gariban insanlar yemek pişirecek birazcık gaz için saatlerce bekleşiyor. Ortasından daldığım öyküyü toparlayayım: Yönettiğimiz karakter Reza (Rıza) Shirazi, Tahran'ın kötü şöhretli cezaevi Evin'de sorgulanmaktadır. 1978'de Almanya'dan Tahran'a boynunda fotoğraf makinesiyle dönen üniversite çağındaki Rıza, o dönemde Şah Rıza Pehlevi karşıtı gösterilere tanık olmuş ve bazılarına katılmıştır. Oynanışta ise sorgu/işkence bölümlerinden yakın geçmişe, muhalif gösterilerin yoğunlaştığı, Şah'ın sıkıyönetim ilan edip göstericilere ateş açtırdığı 7-8 Eylül 1978'e gidiyoruz. Kısıtlı süre içinde yapılan konuşma tercihleri, hızlı tuşa basma mini oyunları, bazı nesnelerle etkileşime girme ile geçen oyun yapısı **Telltale Games** yapımlarını (*Walking Dead*, *Game of Thrones*) andırıyor. Ayrıca önemli anların fotoğrafını çekiyoruz, çektiklerimiz gerçek fotoğraflarla aynı sayfada yan yana, tarihi bilgiler eşliğinde bir albüm olarak sunuluyor ki oyunun en beğendiğim özelliği bu bilgi albümüydü diyebilirim. Henüz ilk sahnede, İran yeme içme kültüründen çay ikramıyla başlıyoruz örneğin.

İran devrimi yoksul halk için fazla bir şey değiştirmedi gibi geliyor bana İstanbul'dan baktığımda. Bütün beklentileri hayatta kalmakmış, çay içip pide yedikleri ve beyaz peynir-zeytinle karınlarını doyurdukları sürece devrimden pek de etkilenmemişler gibi bir imaj oluşuyor kafamda. Benim kuşağımda, 12 Eylül 1980 sonrası "Türkiye İran gibi olur mu?" sorusuyla biraz öcü gibi gösterilen İran'ın insanlarına, kültürüne ne kadar benzediğimizi de tekrar fark ediyorum 2,5 saatlik kısa oyun süresi boyunca. İsimler, kelimeler, yemekler, sokaklardaki hayat, aydınlar arasındaki görüş ayrılıkları, hepsi çok tanıdık geliyor; coğrafi ve tarihsel komşuluk kültürlere de yansıyor doğal olarak.

KAHRAMANA HİÇ KEMER LAZIM OLUR MU?

Yukarıdaki cümlenin yüklemi hariç tüm sözcükleri Farsçadan geçmiş dilimize. Yakın geçmişte hemen yakınımızda yaşanan önemli olaylara mümkün mertebe tarafsız yaklaşılması, nesnel bilgiler verilme çabası, kültürlerin benzerliği falan hoş şeyler tabii. ("Hoş" da Farsça.) "2.5 saatlik süre" lafı dikkatinizi çekmiş olmalı. Evet, 19 bölüm çabucak bitiveriyor, üstelik tam öykünün ortasında pat diye bitiyor oyun. İyi demlenmiş, az şekerli sıcak çayın keyfine varırken yarı dolu bardak elinizden aniden çekilip alınmış gibi kalıyorsunuz adeta. Yeniden oynanabilirliği var neyse ki. Ben Rıza'nın tüm seçimlerini barışçı-şiddet karşıtı olarak yaptım örneğin, bir sonraki oynayışımda şiddet yanlısı seçimlerin öyküyü nereye taşıyacağını, kurtaracağım ya da kurban edeceğim karakterler değişirse neler olacağını görmek için bir kez daha oynayacağım ilk fırsatta. Müzikler ve seslendirme de son derece başarılı bu arada. Seslendirmeleri hep TV dizileri ve filmlerde ismini duyurmuş İranlı sanatçılar yapmış zaten. Grafiklerdeyse söz etmeye değer olumlu ya da olumsuz bir özellik göremedim. Kısacası 1979 İran devrimiyle ilgili bir şeyler öğrenmek, fikir özgürlükleri adına savaşmak dışında suçu olmayan, bence her ülke ve her dönemde kaybetmeye mahkum, baskı rejiminin katlettiği masum insanları anmak için bile alıp oynamaya değer bir oyun *1979 Revolution: Black Friday*, "Ajda belli" bir bardak sıcak çay içerken oynamalı diyorum hatta…



+

- Karakterler ve öykü güzel işlenmiş
- Tarihi öneme sahip bir olaya farklı açılardan yaklaşıyor
- Baskıya karşı isyan duygusunu hissettiriyor
- Arşivden çıkmış fotoğraf ve filmlerle oyuncuyu bilgilendiren belgesel yönü

−

- Diyalog seçimlerinde kalan süreyi kestirmek zor
- Kamera açıları pek rahat değil
- Bir sonuca varmadan, bölümlü dizi gibi bitiyor

8

SON KARAR

Yapımcıların devam bölümlerini düşündüğü, biraz çabuk biten, hüzünlü ve gerçekçi bir yakın dönem belgeseli. Oynamaya değer.

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** Spearhead Games **Dağıtım:** Spearhead Games **Dijital Fiyatı:** 24 TL (Steam) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-104-stories

STORIES THE PATH OF DESTINIES

YA ŞUNDADIR YA BUNDA -M. İHSAN TATARİ

Bilmem hatırlar mısınız, eskiden "Kendi serüvenini kendin seç" tarzında küçük hikâye kitapları satılırdı. Okumaya normal bir kitap gibi başlar, fakat önemli bir karar anına denk geldiğinizde seçim yapardınız. "Dünyayı kurtarmak için sayfa 12'ye, bu işi 'seçilmiş kişi' numarasıyla başka bir enayiye yüklemek için sayfa 24'e git" gibi gibi. İşte Spearhead Games tarafından geliştirilen *Stories* de tam olarak bu mantık üzerine kurulu.

Stories'in oynanışı temel olarak *Bastion*'u anımsatıyor. Hatta oyunun anlatımı bile tıpkı *Bastion*'da olduğu gibi bir "dış ses" tarafından gerçekleştiriliyor. Bir zamanlar gözükara bir korsan olan, fakat daha sonra emekliye ayrılan Reynardo adındaki bir tilkiyi yönettiğimiz oyunda izometrik açıdan görünen haritalarda düşmanlarımızla kılıç tokuşturuyor, seviye atladıkça yeni yetenekler kazanıyor ve yeni silahlar ediniyoruz. Biz ilerledikçe düşmanlarımız da daha kalabalık ve kuvvetli hâle geliyor. Oyunu benzerlerinden ayıran şeyse aslında "kendi hikâyeni kendin seç" tarzında bir kitabı okuyor oluşumuz. Zalim bir kurbağa tarafından yönetilen, uçan adalarla dolu fantastik bir diyarda yaşayan Reynardo bir dizi talihsiz olay sonucu kendini İmparatorluk güçleri ile Asiler arasındaki savaşın tam ortasında buluverir. İmparator'un kuzgun askerleri, kadere yön verdiği söylenen gizemli bir kitabı aramaktadır; tavşanlar ve kedilerden oluşan asilerse son bir saldırı için hazırlık yapmaktadır. Büyük savaş çok yakındır. Kader kitabıysa Reynardo'nun elindedir elbette. "Postu kaptırmamak" için uçan gemisiyle evinden kaçmak zorunda kalan kahramanımız tam bu esnada kitabın sayfalarına bir göz atmaya karar verir veeee...

BANA BİR MASAL ANLAT BABA

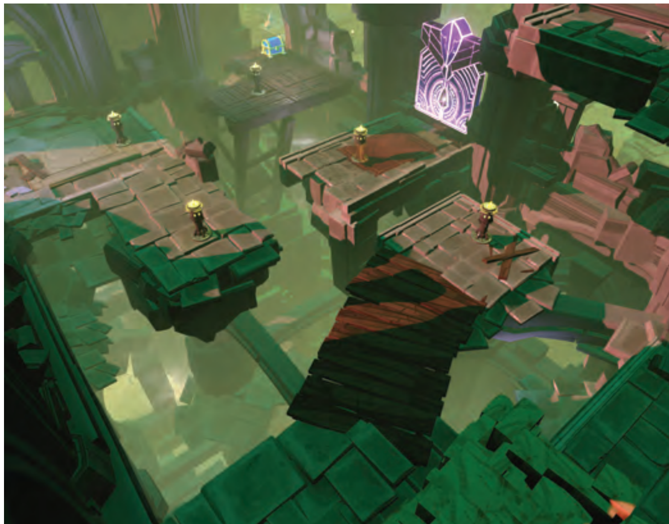
İşte tam bu noktada kader kitabı bize hangi yolları izleyeceğimizi sormaya başlıyor. Başı dertte olan bir arkadaşımıza mı yardım edeceğiz? Yoksa İmparator'un defterini bizzat dürmek için büyülü bir silahın peşine mi düşeceğiz? Hangi yolu seçeceğimiz tamamen bize kalmış. Her maceramızda bunlara benzer üç-dört farklı seçim yapmamız ve sonuçlarına katlanmamız gerekiyor. Oyunun tam 24 ayrı sonu var ve bunlardan sadece biri iyi. Diğerleriyse... eh, ölümlerden ölüm beğeneceksiniz desem yeterli sanırım. Hatta kötü bir çocuk olursanız tüm evreni bile yok edebilirsiniz.



İşin güzel kısmı Reynardo'nun her seferinde nasıl öleceğini görmek bir hayli keyifli. Başarısızlığa uğrayan tilkimiz malum sonunu okuyunca bir hışımla kitabı başa çeviriyor ve hikâyeye en başından, bu sefer farklı seçimlerle devam ediyor. Bununla birlikte her öldüğümüzde içinde bulunduğumuz dünyayla ilgili yeni bir "gerçek" öğreniyoruz. Bu sayede aynı yoldan ikinci kez geçsek bile Reynardo işin aslını biliyor ve hem kararlarımız hem de anlatıcımızın yorumları buna göre değişiyor. Laf anlatıcıdan açılmışken, sesi Bastion'daki ağabeyimiz kadar karizmatik olmasa da her karakteri başarıyla seslendirdiğini söylemek mümkün. Ayrıca hiç beklemediğiniz bir anda "Praise the sun!" ya da "Where is the cake?" gibi popüler filmlere ve oyunlara yaptırdığı göndermelerle yüzünüzü güldürmeyi başarıyor.

Stories'in tek sıkıntısı kendi doğasında yatıyor. Temelde aynı kitabı çevirip çevirip baştan okuduğumuz için sürekli aynı yerlerden geçmek zorunda kalıyoruz. Yaptığımız seçimlere göre yolumuz değişiyor ve yeni yerler görüyoruz elbette; ama birkaç sona ulaştıktan sonra tüm mekânları tüketiyorsunuz. Yapımcılar bu sorunu aşmak için sadece belirli kılıçlarla açılabilecek bazı kapılar koymuş oyuna. Atıyorum, buz kapısını açabilmek için buz kılıcını kazanmamız gerekiyor. Ama onun da sonu geliyor elbette; çünkü alabileceğimiz 4 kılıç var ve oyunu 7-8 kez bitirdikten sonra tüm kılıçları toplamış, tüm kapıları açmış oluyorsunuz. Oyunda gizli dört "gerçeği" öğrendikten ve mutlu sona bir kez ulaştıktan sonra da işin esprisi kaçıyor ve diğer 20 küsur sonu pek de umursamıyorsunuz. Baz aldığı kitaplarla aynı kaderi paylaşıyor *Stories*. Yine de minimum 6-7 saatlik güzel bir serüven sunmayı başarıyor oyun.

24 FARKLI SONUN HEPSİNİ GÖREMESENİZ DE EN AZINDAN BİRKAÇ KEZ TEKRAR OYNAYIN



Mekân tasarımları cidden çok başarılı. Ah bir de bu kadar az olmasalardı...



- Kendi yolumuzu seçebilmek
- Göz alıcı grafikler
- Başarılı dövüş mekanikleri
- Eğlenceli anlatım

−

- İyi sonu bir kez görünce tadı kaçıyor
- Tüm kılıçları toplayınca keşfedecek bir şey kalmıyor
- Aynı yollardan geçmek bir yerden sonra sıkıyor
- Ufak tefek buglar

7+

SON KARAR

Mahkûm olduğu kısır döngüye çok çabuk kapılsa da "sadece bir el daha" hissini vermeyi başarıyor.

Tür: Simülasyon / RYO **Yapım:** ConcernedApe **Dağıtım:** Chucklefish **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Dahası İçin:** stardewvalleywiki.com



Sen de böğürtlen gibi kokuyorsun!


Hava yağmurlu değilse kolay gelsin, terleye terleye tüm tarlayı sulayacaksınız.



STARDEW VALLEY

BİR ÇİFTLİK ALIP KÖYE Mİ YERLEŞSEK? -ÖMER AKDAĞ

Geçenlerde öylesine internette dolanıyordum, merak ettim birden; acaba 2016'da çıkan oyunların içinde dünya not ortalaması en yüksek olan hangisiydi? *Dark Souls III* olmalıydı herhalde (*Uncharted 4* daha çıkmamıştı). Ama bir baktım ki... o da ne? *Stardew Valley* diye bir şey... (Oyungezer'de çalışıyoruz diye tüm oyun dünyasına hâkim olduğumuzu sanıyorsanız birazcık yanılıyorsunuz, böyle bir şey bile radarımızdan kaçabiliyor bazen).

Bu durumu en son *Undertale*'da yaşamıştım. Aylar sonra hayvani notları sayesinde keşfetmiş, oynayınca ağır hayranı olmuştum. Yoksa *Stardew Valley* de öyle bir şey miydi? Aynı *Undertale* gibi hayatımda gördüğüm en farklı, en yaratıcı oyunlardan biri olma ihtimali var mıydı?

Ama büyük hayal kırıklığına uğradım. *Undertale* gibi bir şey beklerken sürekli tarla ektiğiniz, gidip balık tuttuğunuz, madenlerde taş falan topladığınız, köy halkıyla muhabbet ettiğiniz bıdı bıdı, sıradan bir oyun çıktı karşıma. E iyi ama o halde *Stardew Valley*'i oynamadığım zaman neden elim ayağım titremeye başladı?!

YOKSA BU OYUN O KADAR DA SIRADAN DEĞİL MİYDİ?!

Karakterimiz şehirden, ofisteki monoton çalışma hayatından kafasının attığı bir gün pılısını pırtısını toplayıp *Stardew Valley*'deki büyükbabasından kalan çiftliğe yerleşme kararı alıyor. Böyle söyleyince sanki hikâyeli bir oyunmuş gibi durdu ama öyle değil. Buradan sonrası kendi çiftlik hayatımızı kurduğumuz bir simülasyon-RYO. Temel olarak beş tane uzmanlık alanı var: Çiftçilik, balıkçılık, ormancılık, madencilik ve savaşçılık. Bu alanlarda bir şeyler yaptıkça yeteneklerimiz gelişiyor ve daha fazlasını yapabilir hale geliyoruz. Ayrıca bir de sosyal hayatımız var, köy halkıyla muhabbet edebiliyor, onlara hediyeler verebiliyor, hatta karşı cinsten biriyle aramızı iyi tutup evlenebiliyor, çocuk falan yapabiliyoruz. Bunların da haricinde bir de koleksiyon kasabiliyoruz. Bulduğumuz hazineleri müzeye bağışlıyor, karşılığında bir şeyler alıyoruz. Oyun bunlardan ibaret işte. Ama asıl olay ne biliyor musunuz? Bu cümledeki "bundan" kelimesinin kapsamına akıl sır erdirmek mümkün değil. İnanılmaz, İNANILMAZ bir içerik zenginliği var.

Harabe halindeki çiftliğinizin bahçesini temizliyorsunuz önce. Açtığınız alanı çapalıyor, köydeki dükkândan aldığınız tohumları ekiyor, her sabah suluyor, elde ettiğiniz ürünleri satıyor, para kazanıyor, daha fazla tohum alıyor, daha gelişmiş alet edevat, korkuluk, sulama mekanizması falan yapıyor, daha fazla şey ekiyor, daha fazla para kazanıyor, hayvan barınağı, demir ocağı vs. dikiyor, maden keşfediyor, ağaç dikip ağaç kesiyor, odun ve metal elde ediyor, evinizi büyütüp daha büyük ticarete girişiyorsunuz ve bu böylece sürüp gidiyor... Karşıdan monoton mu göründü? İnanın ilk başta bana da öyle gelmişti ama her sabah kalktığınızda yok şunları sulayayım, yok şunları toplayayım, yok madenleri keşfedeyim, yok balık tutayım derken mümkün değil oyundan kopamıyorsunuz.

Canınızı sıkabilecek tarafları da yok değil ama şunu da not edeyim, bunun bir simülasyon olduğunu aklınızdan çıkarmazsanız aslında eksi bile sayılmayabilir çoğu şey. Mesela oyuncuyu eğitmek konusunda pek de istekli değil *Stardew Valley*. Bir mevsimin 28 gün sürdüğünü bilmediğim için yaz geldiği anda tüm ekinlerimin kurumuş olduğunu görmek ve deli para kaybetmek hoş değildi örneğin. Veya biriyle aranızı iyi tutmak istiyor olabilirsiniz ama onun nerede olduğunu bulmak çok zor. Her mevsim ve her gün karakterlerin rutinleri farklı olabiliyor. 28 kişinin her birinin rutinini ve hangi hediyeleri sevdiğini ezberlemek belki güzel bir simülasyon hissi verebilir ama şahsen internetten baka baka yaptım o işleri. Bunun dışında fare imlecinin tam olarak hangi noktayı etkilediğini her zaman kestirememek ve işlemi yanlış kareye yapmak ve savaş sisteminin aşırı basit olması da eksilerden sayılabilir.

Böylesine göründüğünün çok fazlası olan bir yapım için hepsi göz ardı edilebilecek şeyler. Hiç abartmıyorum, yüzlerce saatte ancak tüketilebilecek bir içerik ve o kadar tatlı bir atmosfer var ki oyunda, resmen her şeyi unutup huzur içinde çiftçilikle uğraşıyorsunuz ve günün sonunda... kendinizi iyi hissediyorsunuz. "Neden gerçekte de yapmıyorum ki bunu?" dedirtebilir size.



- Öyle tatlı bir atmosfer var ki iyi hissetmemeniz mümkün değil
- İstediğiniz alanda uzmanlaşabilme imkânı
- Akıl hayal durduran içerik zenginliği

–

- Ufak tefek kontrol problemleri
- Bazı konularda internetten yardım almadan ilerlemek çok zor
- Festivallerde dans teklifinizi reddeden kızlar :,(

8

SON KARAR

Günlük hayatın aksiyonundan, stratejisinden, yarışından vs. sıkıldıysanız belki de aradığınız huzur mükemmel bir çiftlik simülasyonundadır.

Tür: Simülasyon **Yapım:** Deck13 Hamburg **Dağıtım:** Astragon Entertainment **Dijital İndirme:** 35 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 7
Dahası İçin: transocean-game.com

TRANSOCEAN 2 RIVALS

GEMİCİKLERİMİZ RAKİPLERİNİ PEK SEVMEDİLER -NOYAN AKATLI

Evimin salonundan, her gün yürüdüğüm sahil yolundan uzun yıllardır görmemin etkisiyle olmalı, gemileri, özellikle yük gemisi ve tankerleri severim. Mantıklı taktikler geliştirip, biraz ölçüp biçerek oynanan ticari strateji simülasyonları (tycoon) da severim. Yük gemilerinin başrolde olduğu bir tycoon oyunu radarıma girip dikkatimi çeker doğal olarak. Deck13 Hamburg yapımı Transocean: The Shipping Company'i geçen yıl keyifle oynamış, Geç Kalan Noyan köşemize de yazmıştım hatta. Meşhur limanların minik sanal kopyalarına gemini yanaştır, en hızlı ve kârlı nakliye sözleşmesini seç, geminin hızını ayarla, limandan WASD kontrolleriyle ayrıl, para kazanıp daha büyük gemiler al, daha uzak denizlere açıl şeklinde ilerleyen yapısını beğenmiş, toplam 25 saat boyunca deniz nakliyesi işleriyle meşgul olmuştum.

DENİZE DÜŞEN YAPAY ZEKÂYA SARILIR

Elimizdeki devam oyunun adında "Rakipler" olunca, tanıtımlarda duyurulan en önemli özellik olarak deniz nakliyat şirketimizin artık zamana karşı olduğu kadar ticari rakiplerimizle de yarışmamız vurgulanınca, merak ettiğim ilk ayrıntı yapay zekânın durumu oldu. Gayet iyi seviyedeler açıkçası, hatta bu yıl çıkmış birçok farklı yapımın yapay zekâsından daha akıllı, daha zorlayıcılar diyebilirim rahatlıkla. Farklı bölgelere odaklanıp, farklı türde gemilerle para ve puan kazanmayı hedefliyorlar, 16 saat dümende kaldığım tek kişilik senaryo boyunca gördüğüm kadarıyla. Senaryo kısmı da güzel, ilk oyundan tanıdık karakterlerin anlatıcı rolü üstlendiği eğitim bölümlerini basit ve faydalı. Yalnız eğitim bölümünde verilen görevleri aynen, harfiyen yapmak gerekiyor; bir değil iki gemiye aynı işi verdiğim bir yerde oyun kilitlenip kaldı sinir bozucu şekilde, üstelik aynı durumla üç dört farklı noktada karşılaşınca bu teknik hatalar nedeniyle epey bir puan kırmaya karar verdim. Resmi çıkışından sonra üç gün boyunca durdurma (pause) tuşunun olmamasını, oyuncuların gemileri yakıp forumlarda isyan edişinin ardından hayati önem taşıyan, bence olmazsa olmaz pause tuşunun yama ile eklenmesini de hem fahiş bir eksik, hem de yapımcıların iyi niyet göstergesi şeklinde sıkıştırayım araya. Nottaki "+" da Deck13 Hamburg'un şikâyetleri takip edip yamalarla gemiyi tamir etme çabalarından dolayı orada zaten.

İN CİN TRANSOCEAN OYNUYOR

Merak ettiğim, denemek istediğim çok oyunculu mod için böyle ironik bir cümle kurmak istemezdim. Farklı gün ve saatlerde, en az 20-25 kez göz attığım sunucularda sanal armatör heveslisi oyunculara denk gelmedim ne yazık ki. Kendi oyunumu kurup rakip beklemek de sıkıcı geldi. Hâlbuki galibiyet puanları ve tek oyunculu modda da oyuna renk katan bölge hâkimiyeti, gemi geliştirmeleri, sabotaj gibi özellikleri, akla uygun, basit ve eğlenceli bulup beğenmiştim. İlk üç gün boyunca pause tuşunun olmaması birçok oyuncuyu *Transocean 2* limanından kaçırmış olmalı.

Bölge hâkimiyeti için nereye yükleneceğimizi, hangi hizmete (gemi satışı, tamir, yakıt doldurma, vb.) ortak olacağımızı seçmek "en hızlı ve kârlı sözleşmeyi seç, yakıt doldur" tekdüzeliğinden kurtarıyor oyuncuyu. Senaryodaki seslendirmeler, arka plan müzikleri, limanlardaki görüntüler de kulak ve göz okşayıcı. Söz ettiğim teknik hatalar, uzun yükleme süreleri gidip sunuculara oyuncular gelse üst düzey bir yapım olabilirmiş *Transocean 2: Rivals*, yazık olmuş doğrusu. Yaz tatili ve indirimlerin ardından, hataların da yamayla giderileceğini varsayarak, çok oyunculu modun rağbet göreceğini umut etmekten başka yapacak bir şey yok şimdilik biz sanal armatörler için. O zamana kadar sözleşme peşinde dümen sallamaya devam...



Bize her yer Ambarlı Limanı!



Almanya merkezli, orta ölçekli bir yapım stüdyosu Deck13. "Oyunların bir anlamı, özgünlüğü ve ruhu olmalı bizce. Karakter sahibi oyunlar yapmayı amaçlıyoruz" şeklinde, dikkat çekici ve takdiri hak eden bir sloganları var. Transoceans 1 ve 2'nin dışında, macera türündeki Ankh ve Jack Keane'de imzaları bulunuyor, Lords of the Fallen'ı da CI Games ile ortak tasarlamışlar. İş arayan oyun yapımcısı adaylarına da her zaman kapıları açık, duyurmuş olayım.

+

- Müzikler, grafikler, seslendirme sevimli bir atmosfer oluşturuyor
- İlk oyunun bağımlılık yapan özellikleri geliştirilerek korunmuş
- Çok oyunculu mod güzel fikir



- ...oyuncu bulabilirseniz
- Uzun vadede aynı şeyleri artarda yapmak sıkıcı oluyor

6+

SON KARAR

Eksik ve hatalar nedeniyle kalitesi düşmüş olsa da, oynanabilir bir deniz ticareti simülasyonu var elimizde.



Artık sadece grev olursa gemiyi kendimiz kontrol edebiliyoruz.

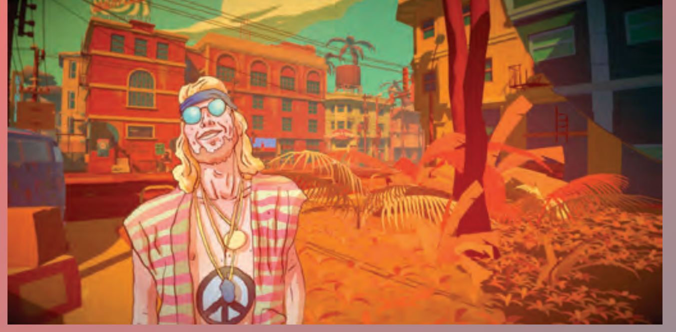


Tür: Yürüyüş Simülasyonu **Yapım:** Darjeeling, Nova Production **Dağıtım:** ARTE France, Neko Entertainment **Fiyatı:** 18 TL (Steam)
Dahası için: californium.arte.tv/en

CALIFORNIUM

"BAZEN, GERÇEKLİĞİN KARŞISINDA DELİRMEK SAĞLIKLI BİR TEPKİDİR." -PHILIP K. DICK

-ERİM BİLGİN



Oyun olarak sayılabilecek çok yanı olmadığından buna interaktif hayat hikâyesi de diyebiliriz belki.





Düşünsel işleri çok ilginç buluyorum. Bir işçiye ağır taşları sıcak güneşin altında inşaattan yukarı aşağı taşıması için para ödersiniz. Bir aşçıya saatlerce sebze kesmesi, ateşin başında ter dökmesi, 10 dakikada yenilip bitirilecek bir yemekle bütün gün uğraşması için para ödersiniz. Bazı insanlarsa beyinlerinde ürettikleri soyut şeylerle; elle tutulamayan, fiziksel olarak bir işe yaramayan, sadece kafatasınızın içindeki o pembe, yumuşak dokunun ilgisini çekmesiyle değerlenen şeylerle, fikirlerle kazanırlar hayatlarını. Philip K. Dick bu insanlardan biriydi. Tek farkı, yazdığı şeylerle hayatını pek de kazanamıyordu.

HAYALLER İÇİNDE KAYBOLAN BAŞKA HAYALLER

1950-1980 yılları arasında bilimkurgunun en ilginç isimlerinden biri olan Dick, "sorunlu yazar" klişesine tam olarak oturan, bilimkurguyu artık yanılsamalarında yaşatacak derecede benimsemiş gerçek bir dâhiydi. 60 ve 70'lerde herkes pırıl pırıl uçan arabalarda ideal gelecekler düşünürken, bizim Phil insanoğluna güvenmiyor, bu aptallığımızla geleceği iyi bir yer olarak hayal etmemizin hayalperestlik olduğunu düşünüyor, her kitabında baskıcı hükümetler, cahil ve fakir halklar, komplo teorileri ve yalanlar yazıyordu. Türün fazla cicileştiği yıllarda Dick hippilerle ve alternatif tiplerle takılıyor, cahil bulduğu halkı sürekli eleştiriyor, şizofrenisi ve madde kullanımı yüzünden gitgide alçalan bir spiralde hayatını tükettikçe bir yandan okuduğu kitaplar sayesinde bilgi birikimini korkutucu düzeylere çekiyor, zamanının çok ötesinde kitaplar yazıyordu.

Californium "Elvin Green" adı altında, bu adamın üzücü ve muhteşem hikâyesini konu alıyor. Âşık olduğu kadın tarafından yeni terk edilmiş, teşhisi konmuş şizofrenisi ve uyuşturucu alışkanlıkları içinde faturalarını ödemek için bocalayan, bütün yakın arkadaşları işe yaramaz, kafası iyi hippiler olduğu için yapıcı bir destek göremeyen ve çılgın hayal gücü sayesinde yarattığı derin edebi eserler anlaşılmadığı ve dolayısıyla satmadığı için faturalarını ödeyememe döngüsüne geri itilen Philip K. Dick'in hikâyesini…

> BİLİMKURGU DÂHİSİ PHILIP K. DICK, ÇAĞININ ÖTESİNDEKİ HAYAL GÜCÜYLE GELECEĞİ ALIŞILMADIK ŞEKİLLERDE DÜŞÜNEBİLİYORDU.

ASİTLİ ADIMLAR

Californium'u mekanikleriyle bir oyun olarak ele alırsak çok ilginç bir şey olduğunu söyleyemeyiz zira oyunda tek yaptığınız şey nispeten küçük haritalarda yürüyüp karakterlerle konuşarak etrafta gizlenen sembollere tıklamak. Başka da hiçbir oyun mekaniği yok. Ciddiyim, bu gerçek anlamda bir "yürüyüş simülatörü". Öyle ki bütün oyunu oynamak yerine internette videolarını seyredebilir ve oyunu oynamış biriyle tamamen aynı deneyimi yaşayabilirsiniz. Kazanmak ya da kaybetmek yok, hikâye kitabı misali çizgisel olarak ilerleyip etrafa bakıyorsunuz sadece.

Kendine has yaptığı tek şey var: Hikâye boyunca Phil'in içinde yaşadığı dünyayla başa çıkamayıp kendine bir kaçış yolu olarak yarattığı potansiyel alternatif evrenler arasında geçişlerini takip ediyoruz. Bu geçiş aşamalarında dünyanın başka evrenlerle kesiştiği "pencereler" var ve bunların oluşumunu izlemek ilginç. Ortamlar görsellerde de görebileceğiniz üzere harikulade tasarlanmış (fakat aşırı küçük) ve içlerinde göreceğiniz tüm oluşumlar doğrudan Dick'in hayatından ve eserlerinden alınmış enstantaneler. Oyunu yapanların adamın hayatını bu kadar iyi bilmesi hayret uyandırıcı. Ben elbette bilirim, ben Blade Runner'ı rahat 100 kere izlemiş, VALIS serisi yüzünden az daha delirmiş sorunlu bir adamım. Ama başkalarının da adamın siyah saçlı kadın zafiyetini bilecek kadar büyük hayranı olduğunu görmek güzel.

Californium'u tavsiye edip etmemek konusunda kararsızım. Oynanış olarak berbat, süre olarak aşırı kısa (her şeye uzun uzun bakıp her diyalogu dinleyerek 3 saatte bitirdim), fakat Phil'in hayatını çok iyi tarif eden ve harika görünen bir oyun. İngilizceniz varsa ve kısa bir yürüyüş simülatörüne vermeye razı olacağınız fiyatlara düşerse alın, yoksa YouTube'dan film gibi izleyin diyeceğim artık.



- Philip K. Dick'in hayatından ince ince işlenmiş detaylar
- Enfes tasarlanmış ortamlar



- Aşırı kısa
- Yürümek ve gizli ikonları bulmak dışında bir oynanış yok
- Oyunu oynamakla izlemek arasında fark olmaması
- Bazen bölümlerin ta en başına dönmek zorunda bırakan hatalar



SON KARAR

Eğer daha önce Dick'in işleriyle bir tanışıklığınız yok fakat İngilizceniz vardıysa, Californium bu konuda ilginizi artırarak sizi muhteşem bir yazarın dünyasıyla tanıştıracak. Yoksa uğraşmayın.



○ **Tür:** Platform ○ **Yapım:** Gatling Goat Studios ○ **Dağıtım:** Gatling Goat Studios ○ **Dijital İndirme:** 21 TL (Steam) ○ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-104-chicku

CHICKU

KOLAY NUGGET TARİFİ? EFENDİM?!

-İHSAN ASMAN

"Tavuklar Firarda" animasyonunu izlemişsinizdir. Aslında tavuk dostlarımızın çiftliklerden tabaklarımıza kadar geçen dehşetengiz yolculuklarına en eğlenceli ve düşündürücü şekliyle orada tanıklık etmiştik. *Chicku* da aynı yolun yolcusu; kaderine boyun eğmeyen cesur tavukların hikâyelerini anlatıyor bizlere. Ama sanmayın ki bu kaçış kolay olacak, epey zor ama oynaması da bir o kadar zevkli bir oyun var karşımızda.

BİR KOVA UĞRUNA NE KÜMESLER BATIYOR

Chicku'yu oynamaya başladığınızda oyunun esin kaynaklarını çabucak yakalıyorsunuz: *Super Meat Boy*, *Flappy Bird* gibi oyunların izleri mekaniklerde hemen göze çarpıyor. Ancak *Chicku*'yu sadece bu oyunlarla düşünmek haksızlık olur; zira oyun, şahane fizik motoru sayesinde sizi farklı stratejilere iten ve pek çok anlamda çeşitlendirilmiş bir oynanışa sahip. Burada kontrollere de büyük iş düşüyor elbette ama neyse ki *Chicku* bu konuda hayal kırıklığı yaratmıyor. Evet, alışması biraz vakit alıyor ama kontroller olabildiğince sade ve iyi işliyor: Klasik W-A-S-D dörtlüsüyle 360 derece dönüyor, boşluk tuşuyla kanat çırpıyoruz. Bir de farenin sol tuşu "charge" yapmaya yarıyor, hepsi bu. Bize kalan, tavuğumuzu kuş yuvasından bitiş noktasına kadar sağ salim ulaştırmak, ama tabii epey kan dökülüyor bu esnada.

Şu kanlı ölümlere de bir parantez açalım: Oyun zor, *Super Crate Box* ve *Super Meat Boy* zorluklarına yakın mesela; ancak tıpkı bu saydığım oyunlardaki gibi burada da kısaltılmış "respawn" süreleri, içinizden bir Alman çocuk çıkmasına mani oluyor. Aslında kimi zaman bu hızlı respawn'lar da sıkıntı yaratıyor çünkü çözüm yoluna yeterince kafa yormadan, biraz da refleks olarak aynı şeyi yaptığınız (bir önceki hatayı tekrarladığınız) saçma bir döngüye sürüklüyorlar sizi. Ama hırs dediğimiz de böyle bir şey değil mi, insanın gözünü ve aklını kör ediyor işte.

YAPMIŞTIM, YAPACAKTIM

Chicku'da ilk etapta oynanacak üç dünya, 120 bölüm var ve belli bir sürenin altında bölümleri tamamlarsanız bir ila üç adet altın kazanıyorsunuz. Altınlar bir işe yaramıyor aslında, kıyafet falan alıyorsunuz tavuğunuza ama işte "bu bölümü üç altınla geçtim yihu" konusu var malum. Oyunu tamamladıktan sonra açılan "Nightmare" modu sadece üst zorluk seviyesi olarak değil, yepyeni bölümler olarak geliyor ki bu da aslında oyunun 240 bölümden oluşması demek. Ama Nightmare'de hızlı respawn da yeterli olmayabilir, aman klavyelere mukayyet olun. Genel olarak bölüm tasarımları ve grafikler harika, hatta bazı bölümlerde tadına baktığımız alkollü içecekler ve mantarlarla daha bile albenili hale geliyorlar. Tabii ziyadesiyle "gore" bir görsellikle karşılaşmaya hazır olun. Burada hoşuma gitmeyen tek şey müzik kullanımı oldu: Her dünya için tek parça kullanılmış, bu da arka planda çalan şarkının her 40 bölümde bir değiştiği anlamına geliyor.



Nugget olmak ya da olmamak, işte bütün mesele bu.

Son olarak çok oyunculu kısımdan bahsetmek gerekiyor: Burası *Chicku*'nun en çok gelecek vadettiği ama aynı zamanda da epey puan kaybettiği yer arkadaşlar. Yerel eşli oyun var, internetten başkalarıyla oynamak yok. Bu büyük bir eksi ve potansiyelin çok altında bir tercih bu oyun için. Yerel eşli oyun ikiye ayrılıyor: İlki klasik co-op modu, tek kişilikteki bölümlerde arkadaşlarınızla yarışıyorsunuz. İkincisi ise, bana *Worms* serisini hatırlatan horoz dövüşü bölümü. Burada oyunun fizik motorunun tüm nimetlerini kullanarak ve haritaya Wormsvari ek seçenekler (sıfır yerçekimi, oyunculara saldıran sivrisinekler, bullet time kullanımı) koyarak horozları kapıştırıyorsunuz. Haritadaki tuzaklara birbirinizi ittiğiniz, gürz; plasma gun, testere gibi silahlar kullanabildiğiniz epey eğlenceli bir mod. Henüz harita sayısı az ama bu haliyle bile oldukça keyifli. Her iki modun da dört kişiye kadar desteği var.

Kısacası geliştiriciler topluluğun geri bildirimlerini dikkate alırsa ileride daha da değerlenecek bir cevher bu oyun. Zorlukla ilgili bir meseleniz yoksa kaçırmayın.



Biliyorsunuz, sos değil aşağıdaki...





+

- Zevkli ve bağımlılık yaratan oynanış
- Yaratıcı oyun mekanikleri
- Worms'u andıran yerel eşli oyun ve gamepad desteği
- Retro zorluk

−

- Online oynayamıyor oluşumuz hayal kırıklığı
- Müzikler tekrarlıyor

7+

SON KARAR

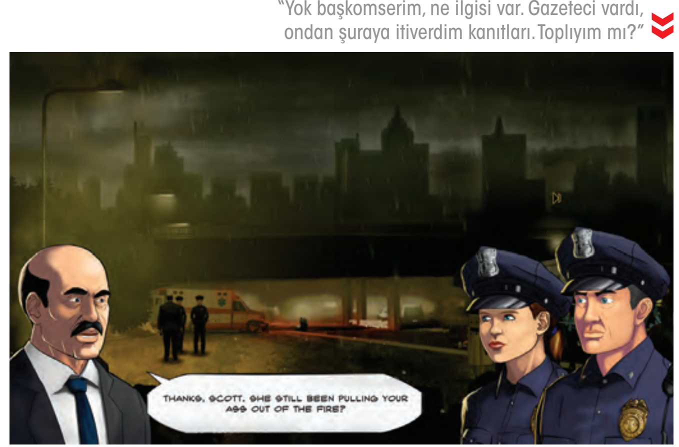
Tavuk olmak hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı!

Tür: Macera **Yapım:** Rival Games **Dağıtım:** Rival Games **Dijital İndirme:** 30 TL (3 Bölüm) (Steam) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-104-the-detail



Mallar güzel güzel gelirken "can şeker kardeş", polis kapıyı çalınca "seni sıçan!" Şimdi böyle mi olduk?!

"Yok başkomserim, ne ilgisi var. Gazeteci vardı, ondan şuraya itiverdim kanıtları. Toplıyım mı?"





THE DETAIL

ŞEYTAN AYRINTIDAYMIŞ, EKİPLERİ HAZIRLAYIN -TARIK KAPLAN

Genellemeleri hiç sevmesem de iki maddeli basit bir testle bu oyunu oynamak isteyip isteyemeyeceğinizi söyleme şansı var elimde ve ben bunu kaçırmak istemiyorum: **1.** Telltale tarzı bölüm bölüm yayınlanan oyunlardan hoşlanıyor musunuz? **2.** True Detective izlediniz (ve sevdiniz) mi?

Eğer bu iki sorudan en az birine ya da daha iyisi ikisine birden evet yanıtını verdiyseniz bu incelemeye ve dolayısıyla oyuna bakmanız tavsiyemdir. Aksi takdirde büyük ihtimalle göreceğiniz şeye çok da âşık olmayacaksınız.

OFİSTE SIRADAN BİR GÜN

"Amerikanvari polisiye" gibi garip bir terim kullanırsam aklınızda muhtemelen birkaç tema canlanacaktır. Hatta bunları tahmin de edeyim: Kirli polisler, uyuşturucu ve insan ticareti, çete savaşları, faili meçhul cinayetler ve yağmurlu gecelerde ara sokaklarda bulunan cesetler... Hepsi olmasa bile bazıları aklınızda canlanmıştı değil mi? En az bir bölüm CSI izlemek bile bunun için yeterli. İşte başlangıçtaki mini anketin sebebi buydu, zira *The Detail* bunların hepsini kapsayan tematik, episodik bir hikâye aslında.

Oyunun resimlerinden kendine has bir grafik tarzına sahip olduğunu hemen fark etmişsinizdir. Oldukça minimal olan bu tarz oyuna kimliğini veren asıl etken ve atmosferi oluşturmada epey başarılı bir iş çıkartmış. İlk bölümü açtığım anda camına yağmur damlaları çarpan, kahve ve sigara kokusu sinmiş bir ortamdaki sallanan floresan ışığının altında, cinayet dosyaları okuyan bir polis gibi hissettim kendimi (ne spesifik hismiş be). Hiçbir şeyin fazla detaylı olmayışı, sadece siluetlerden oluşan sahneler, tıpkı bir çizgi roman gibi ilerleyen ara kesitler… Hepsi bir araya gelip başarılı diyaloglar ve karanlık bir öyküyle harmanlanınca ortaya oldukça hoş, tanıdık bir polisiye atmosferi çıkmış. Gerek ara sokaklarda kanıt toplarken, gerekse mantar pano üzerinde suçlarla suçluları birbirlerine bağlarken bu havayı bol bol soluyoruz. İlginç bir şekilde tanıdık bir his bu. Polisiye dizilerden, çizgi romanlardan, Hollywood filmlerinden aşina olduğum Amerikan suçlarıyla mücadeleye kısa sürede hazırdım.

Ne yazık ki hikâyem çok kısa sürdü. Oyun toplamda 3 bölümden oluşmasına karşın tüm bölümler yaklaşık toplam 45 dakikada bitiverdi ve bu da epey tatminsiz bir deneyim sundu haliyle. Dolu dolu geçen bir 45 dakika olsa gene neyse ama... Atmosferi vermede çok başarılı olan grafik tarzı, söz konusu oyun kısmına gelince pek de işe yaramıyordu maalesef. Kısa olay yeri araştırmalarının ardından gelen uzun diyaloglarsa seslendirmenin (hatta ses efektlerinin bile) olmayışı ve güzel olmasına karşın hemen tekrara bağlayan müzik sebebiyle güdükleşiverdi. Bir noktadan sonra "daha ne kadar konuşacaksınız?" diyerek ekrana tıklama seansına dönmüştü durum.

Diyaloglar demişken, epey gerçekçi yazılmış olduklarını ve oyunu asıl götürenin bu olduğunu da söylemeliyim. Karakterler çok tanıdık ve canlılar bu sayede: Biraz klişe ama oldukça gerçekçiler. Hikâyeyse ikinci sınıf bir filmden bekleyeceğiniz gibi; arada merak ettiriyor, arada sıkıyor, sonunda pek şaşırtmasa da bir miktar tatmin etmeyi de başarıyor.

Keşke biraz daha fazla bütçesi olsaydı dediğim oyunlardan oldu *The Detail*. Belki biraz daha uzun bir oynanış süresi ve seslendirmeleri olsa şu ankinden çok daha farklı yerlerde olabilecek bir yapım bu. Şu haliyleyse çözülmemiş bir dava daha çok.



+ Başarılı polisiye-noir atmosferi
+ Doğal hissettiren gerçekçi diyaloglar

–

- Öğle arasında oynayıp bitirebilirsiniz
- Seslendirmenin eksikliği çok hissediliyor
- Her şey bir noktada klişe sayılabilir

6

SON KARAR

Güzel bir hissiyatı olsa da dedektif şapkamı çıkarmadan önce biraz daha suçlu yakalamak isterdim.





ps4

ALIENATION

ZOMBİLERDEN SIKILANLARA UZAYLI KESMECE -FURKAN KİRAZOĞLU

Güzel hikâyeler dinlemeyi, farklı oynanış mekaniklerine kapı aralamayı çoğu oyuncu gibi ben de severim. Ama insan ara sıra derinliği olmayan, saf eğlence kokan oyunlar da görmek istiyor. *Alienation* da "bak verdim eline makineli tüfeği, uzaylıları taraya taraya yolunu açıver" diyerek bu noktadaki açlığımızı dindirmeye gelmiş, iyi de yapmış.

Alienation, iki analogun koordineli bir şekilde kullanımını gerektiren izometrik bir shooter olsa da oyuna sadece saf aksiyondan ibaret demek haksızlık olur. PlayStation 3'te *Dead Nation* ile başarılı bir iş ortaya çıkaran Housemarque sonraki oyununda neleri geliştirebileceğine yönelik kafa patlatmış ve cevaplardan biri olarak RYO öğelerini bulmuş. Üç ayrı karakter sınıfından birini seçmek, karakter geliştirme sistemi, görev içerisinde loot toplamak, silahları ve ekipmanları geliştirmek gibi oyuna kısmen derinlik katan yeni öğeler suyu çıkmadan tadında bırakılmış. Oyuncuyu aksiyondan koparmaması ve aksiyonun dışında da düşünülebileceğimiz ufak bir içerik sunması açısından oldukça yerinde bir yenilik.

İşin asıl zaman harcatacak aksiyon tarafıysa yer yer nefesimizi kesecek türden bir tecrübe yaşatıyor. Sürüler halinde gelen uzaylı akınlarından sağ çıkmak ve bu esnada hem silahları hem de özel yetenekleri doğru anlarda kullanmak *Alienation*'ı özel kılan bir tatminkârlık hissi veriyor. Aynı şekilde vuruş tokluğu açısından da Housemarque'ın harika bir iş çıkardığını söyleyebilirim.

Gerek ufak derinliğiyle gerek yaşattığı aksiyonuyla *Alienation* alanındaki sağlam örneklerden biri konumunda. Eğer içinizde uzaylı kesmek gibi doldurulamaz bir boşluk varsa, *Alienation* bu garip boşluğunuzu doldurabilecek kaliteye sahip.

« Yapımcıların çıkarları sebebiyle zombiler ve uzaylılarla hesabımız asla kapanmayacak.



- Tok aksiyon ve vuruş hissi
- Oynanış hem hızlı hem de gayet rahat
- Ufak karakter ve ekipman geliştirme seçenekleri
- Eğlenceli co-op

−

- Silahlar daha çeşitli olabilirdi
- Bir iki yaratık çeşidinde vuruş hissi zayıf

8

SON KARAR
Aksiyon dolu bir uzaylı doğrama serüveni.

Tür: Housemarque **Dağıtım:** Sony **Dijital indirme:** 60 TL (PS Store) **Dahası için:** housemarque.com/games/alienation/

win

MARCH OF THE LIVING

ROMAN BENZERİ BİR HAYATTA KALMA OYUNU -NURETTİN TAN

Uzayda hayatta kalma oyunu *FTL* ve *Out There*'i bilirsiniz. Machine 22 adlı bir firma gayet zekice davranıp, *FTL*'in konseptini alarak "Neden zombi kıyametli bir oyun yapmıyoruz?" demiş sanırım. Fikir kesinlikle güzel ama oyun olmuş mu? Orası tartışılır.

Oyunda zombi kıyametinde ortada kalan, eski karısından boşanmış olsa bile onu ve çocuğunu kurtarmak için yola çıkan bir adamı oynuyorsunuz (2012›nin senaryosunu hatırlattı). Gerçekten kocaman ve benim bitirmeyi beceremediğim zorlu bir haritası var. Haritada yollar çatallara ayrılıyor ve siz de elinizdeki erzaklara bakarak ve çoğunlukla da şansınıza güvenerek gideceğiniz güzergâhı seçiyorsunuz.



Gittiğiniz her noktada karşınıza bir olay çıkıyor. Yamyamlarla ya da bir adamı döven saldırgan gruplarla veyahut tamamen iyi niyetli, sizi evine alıp doyuran iyi kalpli insanlarla karşılaşıyorsunuz (ama eve girmeye cesaret edemiyor insan ilk başta). Karşınıza çıkan olayların çeşitliliği ve bunların detaylı anlatımı gerçekten çok güzel. Oyunun bir kitap yazar gibi, detaylı bir şekilde bulunduğunuz durumu size anlatıyor. Ama bunu görsel olarak desteklemediği için, yazı ile geçiştirilen o anı hayal gücünüzü kullanarak kafanızda canlandırıyorsunuz.

Kötü yanıysa karşılaştığınız zombi ya da saldırgan gruplarla yaptığınız çatışmaların monotonluğu. Ateş et, kaç. Bu kadar. Erzak bulmak için girdiğiniz şehirler ya da kasabalar da bu şekilde. Genelde karşılaştığınız her şey ekrandaki bir kutu içinde yazı olarak size aktarılıyor. 8 bit grafikler ne kadar cici olsa da oyuncu olarak ben biraz daha detay bekliyordum. O dev haritada yorgunluk, açlık ve elinizdeki erzakı bitirmeden hareket edebilmek, alacağınız doğru kararlar ile orantılı. Hatta karardan ziyade şansla.

March of the Living ile ilgili karmaşık duygular içindeyim. Oyun kötü de değil, iyi de değil. Biraz daha cilalansaydı kesinlikle adından *FTL* kadar söz ettirici bir yapım ortaya çıkabilirdi. Ama şu hali ile çok eksik görünüyor ve fiyatını hak etmiyor. Lakin "Beni yazı tabanlı maceralar bozmaz, zaten *FTL* hayranıyım," derseniz bir göz atın diyebilirim.



- Harika romanvari hikâye anlatımı
- FTL tarzının zombi kıyametine dönmüş hali

−

- Zayıf savaş mekanikleri
- Hikâyeyi destekleyecek görsel içeriğin azlığı

5

SON KARAR
Fikir güzel ama ortaya çıkan eser yetersiz. Tamam geliştirici firma kendi yağında kavrulan ufak bir oluşum ama bu bahane olmamalı.

Tür: Hayatta Kalma / Strateji **Yapım:** Machine 22 **Dağıtım:** Creaky Corpse Ltd **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** marchofthelivinggame.com



win

YETİM DÜŞLER

ÖYLE BİR GEÇER ZAMAN Kİ -İHSAN ASMAN

Tayfun Tuna'yla 12-13 yaşındayken ICQ üzerinden tesadüfen sohbet etme imkânı bulmuştum. Detayları tam hatırlayamıyorum, galiba Trgamer'ın şimdi yerinde yeller esen, efsanevi mesaj odalarından tanışıyorduk. Benimle kendi yaptığı flash oyun *Zero Point*'i paylaşmıştı. *Yetim Düşler*'i yapanla *Zero Point*'i yapanın aynı kişi olduğunu fark ettiğimde aklıma bu anı geldi ve aradan geçen onca vakte rağmen tek başına, iyi/kötü oyun geliştiren Tuna'yı ve alelacayip hafızamı takdir ettim. Peki ya *Yetim Düşler*? Gelin birlikte bakalım.

Oyunda yetimhaneye düşmüş ve ailesiyle ilgili birtakım sırların peşindeki bir çocuğu canlandırıyoruz. İlk bölümde hikâyeyi etrafa iliştirilmiş notlar, değişik kazanımlar ve ara sahneler gerektiği gibi taşıyor. Ayrıca gizli boss dövüşleri, ilk bölümü gerçek sonla bitirmediğinizde ikinci bölüm açılmadığı ve kayıt alma olmadığı için, bu ölçekteki bir oyun için yeterli bir tekrar oynanabilirlik sunuyor denebilir. Sandıklardan/kumar makinelerinden rastgele gelen yiyecek/içeceklerin de dövüş gücümüzü etkilemesi tatlı roguelike dokunuşlardan. Çizgi roman görünümlü geçişler ve tebessüm ettiren göndermeler de yerinde. Tuna'nın kendi yaptığı müziklerse gayet hoş bence.

ACELE İŞE ŞEYTAN KARIŞIR

Aslında bu haliyle kalsa oyunumuz, grafikler ve oynanışa dair kimi kısıtlarına rağmen (grafikler herkese göre değil, vadedilen keşif hissiyatı da oldukça yetersiz mesela) iyi sayılabilirdi. Gerçi bağımsız sevenler için pek yeni bir şey yok ortada; gene de başta oyun hakkında kanaatim olumluydu. İkinci bölümdeyse işler değişti: O ana kadar interaktif bir animasyon tadında ilerleyen oyun, sizi bir anda harala gürele bir aksiyona sokuyor. Üstelik bu telaşenin içine serpiştirilmiş bulmacalar da zorluk bakımından epey bir dengesiz. Mesela ikinci bölümün başlangıç kısmındaki vagon ayırma bulmacası: Sadece iki kere deneyebildiğimiz için habire ölüyor ve ara sahneleri geçemediğinizden aynı sekansı defalarca oynamak zorunda kalıyoruz. Bu bulmacayı atlattıktan 4-5 dakika sonra da çat diye oyunun sonunu görüyoruz çünkü kalan kısım fazla kolay ve önceki bölümdekinin aksine, burada hikâye namına anlatılan neredeyse hiçbir şey yok. Ve hikâye sonlanmıyor, "devamı gelecek" ibaresi size el sallıyor. Hâlbuki oyunun kısalığı düşünüldüğünde hepsi anlatılabilirdi.

Keşke araya hiç o telaşlı aksiyonu sokmasa, bulmacalar biraz daha dengeli olsa ve anlatacağı hikâyenin hepsini anlatsaydı Tuna diyorum.



- Birinci bölümdeki interaktif animasyon havası
- Gizli boss dövüşleri
- Roguelike dokunuşlar ve (ilk bölümdeki) bulmacalar
- Müzikler



- İlk bölümle ikinci bölüm arasında dağlar kadar fark var
- Dengesiz bulmacalar
- Keşif hissi pek yok
- Hikâye sonlanmıyor

6

SON KARAR

Hâlbuki ikinci bölümü böyle olmasaydı, kendine has, interaktif animasyon olarak daha çok severdik yetimi.

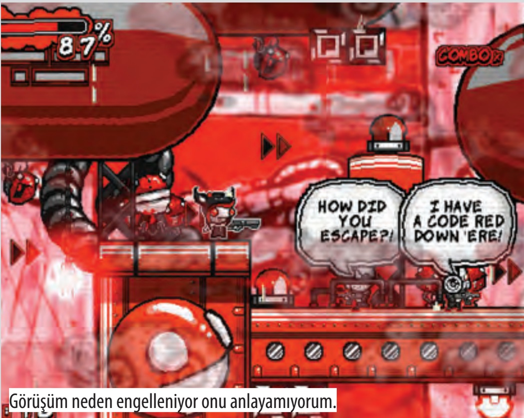
Tür: Macera **Yapım:** Tayfun Tuna **Dağıtım:** Tayfun Tuna **Dijital İndirme:** 10 TL (Steam) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-104-yetimdusler

win

I WANT TO BE HUMAN

ŞAHIM, ŞAHBAZ OLMAK İSTİYORUM -TARIK KAPLAN

En sinir olduğum kısımdan balıklama dalıyorum: Başta güzel görünen ama içine girer girmez gözleri ne kadar rahatsız ettiğini fark ettiğiniz bir görsel tarza sahip bu oyun. Siyah-beyaz tonlarıyla kırmızı normal şartlarda birbirine yakışır bildiğiniz gibi. Ne var ki *I Want To Be Human* görsel stiline berbat bir ışıklandırma ekleyip hareketli ve hareketsiz objeleri ayırt edilemeyecek kadar yakın şekilde görselleştirerek kendi ayağına sıkmış. Hem de pompalı tüfekle yapmış bunu, sonucu siz düşünün.



Görüşüm neden engelleniyor onu anlayamıyorum.

Oyunun iyi yaptığı şeylerden biri platform türünü sevenlerin bolca zevk alabileceği bir aksiyon dozu yakalamış olması. Objelere tutunarak defalarca zıplama özelliği ve hızla ileriye sıçrayabilme yeteneği oldukça eğlenceli bir platform deneyiminin kapısını aralamış. Ne var ki sürekli tekrar eden özelliksiz düşmanlar o kapıyı gerisin geri kapatmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Bölümler kısa olması sebebiyle çabuk tüketiliyor, ama bir yandan çok dengesiz zorluk seviyelerine sahipler. İlk bölümlerde hiçbir şekilde zorlamazken bir anda defalarca öleceğiniz platform ögeleriyle bezeli bir bölümle karşılaşabiliyorsunuz.

Can sıkıcı durumlardan bir diğeri tek bir silahınızın olması. Çizgi-roman tarzında sunulan hikâyede ilerleyip yepyeni bölümlere geçiyorsunuz ama elinizde hep aynı pompalı tüfek var. Bu ilerleme hissini azaltıyor, bir noktadan sonra da epeyce sıkıyor. Bölüm tasarımları da yaratıcı olabilmesine karşın grafik tarzından koca bir tokat yediğinden çeşitlilik yaratabilecek kadar farklılaşamıyor. Bana en çok batan şeyse oyunun ergen (durumu özetleyen daha iyi bir tabir bulamıyorum) mizahı oldu. Birini öldürünce neden durup dururken "meme" der ki bir karakter yani?

Hikâye falan da tırt bu arada. Platform seviyorsanız bir bu ufak bağımsız oyuna bir bakabilirsiniz fakat gözlerinizi bozacak kadar da uzun bakmayın. Oyunda yeterince kırmızı var zaten, gözlerinizde de olmasına gerek yok.



- Oynayış eğlenceli olabiliyor
- Fena olmayan platform ögeleri





- Göz bozan grafik tarzı
- Çok düz ilerliyor
- Tek silah çeşidi

5

SON KARAR

Platform seviyorsanız göz atabilirsiniz ama gözlere çok dikkat...

Tür: Platform **Yapım:** Sinclair Strange **Dağıtım:** Rising Star Games **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 13 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-104-iwbh

win

UNDERDREAD

KORKU KADAR KAFANIZA KALE DÜŞSÜN!
-VOLKAN TURAN

Bağımsız oyunları severim, genelde çoğu güzel potansiyel barındırır; bir oyunun ortaya çıkması için gereken özveriyi genelde daha net görebilirsiniz bu oyunlarda. Bağımsız korku oyunlarını sevsem de genelde pek oynamam. Çünkü korkarım! Bir gerçek var ki bağımsız veya o kalibrede firmalar artık biz oyuncuları daha iyi korkutuyor. O nedenle *UnderDread*'e biraz mesafeli yaklaştım. O da mesafeli yaklaştı; oyun açılmadı, sonra açıldı ama başlamadı, sonra başladı ama yazılar gelmedi filan. Dedim "herhalde önce oyuncuyu bir sinir edecek sonra korkutacak" ama maalesef o da pek olmadı.

UnderDread'in etiketi "korku" olsa da aslında ambians-atmosfer oyunu. Öyle silahlanıp hayatta kalmaya çalışmıyorsunuz. 18 .yy'da içine girdiğiniz kalede kaybolan ufak çocukları araştıran bir dedektifsiniz... Gerçekten de klişe. Oyunun her sekansı da bir o kadar tanıdık. Bu dokuları, bu sesleri, ansızın ekrana yansıyan zebanileri biz daha önce gördük zaten. Yine de içinizde bir umut diyor ki "bilindik öğelerle keyifli bir oyun yapmışlardır belki?" Maalesef o umut bu sefer oldukça haksız sevgili okuyucu.

Etraftan not toplamak, kaybolan insanların hikâyelerine tanık olmak, ara sahnelerde dandik seslendirmeli dandik çizimler bu oyuna bir derinlik katmamış, yani hikâyeyi pek dert etmiyorsunuz. Düşük poligonlu modellerle bezenmiş kalenin bazı bölümleri gerçekten geniş, araştırması zaman alsa da sizi pek şaşırtacak mekânlara, oha dedirtecek zıplatan anlara tanık olmuyorsunuz. Oyun zaten kısa süreli checkpoint'lerle kaydediliyor ve güven duygunuz hiç kaybolmuyor. Onun dışında kemiklerden fışkıran koyu kanlar, kartondan yapılmış gibi iskeletler, aç aç bitmeyen çekmeceler, çözmesi iki dakika alan bulmacalar size heyecanlı geliyorsa buyurun *UnderDread*'e. Ama bence gidin *Amnesia*'yı bir kez daha bitirin, çok daha kârlı çıkarsınız. Ben yine bağımsız korku oyunlarıyla arama mesafe koymaya devam edeceğim, o da ayrı.





■ Bulamadım



■ Yerim dar sığdıramadım

3

SON KARAR

Oyunun Windows 10 desteği yok. Olabildiğince teknik sorun yaşıyor ve yaşatıyor. 4 saatlik de ömrü var. Uyarmadı demeyin!

Tür: Korku / Macera **Yapım:** BigZur Games **Dağıtım:** BigZur Games **Dijital İndirme:** (Steam) 20 TL **Yaş Sınırı:** 12+ **Dahası İçin:** bigzur.com

win

SLAIN!

BU OYUNUN KATLİ VACİPTİR -EREN ERYÜREKLİ

Hazır mıyız arkadaşlar! Bu fırsat her zaman ele geçmez, böylesi kötü bir oyun her zaman gelmez. Başlıyoruz! Hayatınızın herhangi bir anında *Castlevania* veya başka bir side scrooling aksiyon oynadıysanız *Slain!*'in oynanışı hakkında fikir sahibisiniz demektir. Platformlar arasında hoplayıp zıplayıp, asıp kesiyoruz kısaca. Grafikler şahane, hatta piksel grafikli oyunlar içinde baya da iyi bir yerde. Eski Celtic Frost üyesi Victor Bryant'ın Gotik metal müzikleri ise zamanla kafa şişirse de atmosfere yakışmış. Ama bu kadar…

Bunlar haricinde oyun olabilecek en özelliksiz düşmanlara, sıkıcı ve saç baş yolduran bölüm tasarımlarına, anlamsız hatalara, okunmayan yazı fontlarına, tesadüfen keşfettiğim ve hiçbir şekilde açıklanmayan hareketlere, sadece çömelip yapılan saldırıyla tüm oyunu geçebileceğiniz bir dövüş sistemine ve Geralt'dan çakma bir ana karaktere sahip. Açılmayan başarımlar ve koleksiyon kartları da kimilerinin sinirini bozacaktır kesin.

Hâlbuki ilk duyurulduğu zamandan beri beklediğim bir oyundu *Slain!* ve oynanıştaki noksanlıkların nasıl bir hayal kırıklığı yaşattığını anlatamam. Olmayan ses efektleri, klavye-fare ikilisinin Steam tarafından bile önerilmeyişi ve geç algılanan kontroller oyunu resmen "katletmiş". Açıkçası görselleri hazırlayanların emekleri çöpe gittiği için ben üzüldüm.

Hani keşke önce bir erken erişime koyup insanlardan geri bildirim alsalarmış yapımcılar. Test bile etmeden bittiği gibi Steam'e koymuşlar resmen. Sonradan gelecek bir yama ile oyunun düzeltileceğini söyleyip özür dilediler ama geçmiş olsun Wolf Brew Games, bu kafayla olmaz dostum. Almayın, aldıysanız paranızı geri isteyin. Evet, o derece.



■ Harika piksel art görselliği
■ Atmosfere uygun metal müzikler



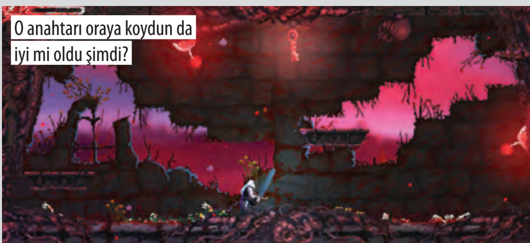
■ Hangi birini sayayım bilemedim
■ Niye çıkardınız ki bu oyunu?

4

SON KARAR

Slain! uzun zamandır oynadığım en eksik ve olmamış oyun.





O anahtarı oraya koydun da iyi mi oldu şimdi?

Tür: Aksiyon / Platform **Yapım:** Wolf Brew Games **Dağıtım:** Digerati Distribution **Dijital İndirme:** 21 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 15 **Dahası İçin:** wolfbrewgames.com/slain/




...sonra biraz daha öldürüyorsun...



Sağınızda yanan bir şey görüyorsunuz. Solunuzda da yanan bir şey var.

Tür: FPS **Yapım:** Gearbox Software **Dağıtım:** 2K **Dijital İndirme:** 168 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** battleborn.wikia.com

BATTLEBORN

BİR OVERWATCH OLABİLİRDİ -TARIK KAPLAN

Oyunların talihsiz çıkışlarına artık iyice alıştık, üzülemiyoruz bile. Kimisi çok ciddi teknik sorunlar sebebiyle, kimisi bağlantı problemleriyle ya da kim bilir hangi sebeple istediği çıkışı yapamayıp baştan lanetlenen pek çok oyun var. *Battleborn* da bir nevi bunların içinde yer alıyor ama onun da hikâyesi kendine has: Teknik sorunları yok, aksine performans anlamında oyun bomba gibi çalışıyor. Sorun sunucularda da değil, bazen maç bulması biraz uzun sürse de gayet stabil bir bağlantısı var. Oyunun en büyük talihsizliği *Overwatch*'la aynı zaman diliminde çıkarak Blizzard'la boynuz tokuşturmak zorunda kalması ve hemen söyleyeyim, kırılan boynuz da onunki oluyor.

ŞANSSIZ BİR BORDERLANDS

Tam bir Gearbox oyunuyla karşı karşıyayız. *Battleborn*'a kaç kere yanlışlıkla *Borderlands* dediğimi hatırlamıyorum bile; oyunun incelemesini yazıyor olduğum şu dakikalarda bile yanlışlıkla *Borderl-* yazıyor ve silip düzeltiyorum. Nedeniyse çok bariz; tarz, karakter ve oynayış olarak tam bir *Borderlands* var karşımızda. Tam bir kopya olduğunu söylemiyorum (yalan, söylüyorum) ama gerek konuşmalar, gerek grafik tarzı, gerekse seslendirme ve hatta vuruş hissi bile o kadar aynı ki... başında geçirdiğim saatler boyunca kendimi yeni bir *Borderlands* oynuyormuş gibi hissettim. Tabii bu durumun da bir "plot twist"i var: *Borderlands*'i saatlerce oynanır kılan en önemli etkenlerden biri olan ilerleme hissinden yoksunuz bu kez. Sebep mi? Oyunun yetenek sistemi.



Oyunun multiplayer odaklı tasarlandığını hikâye modunda dibine kadar hissedeceksiniz. Tekrar oynanabilir bölümlere ayrılmış olan tek oyunculu modu ister tek başımıza, ister arkadaşlarımızla ya da bir grup tanımadığımız insanla oynayabiliyoruz. Ne var ki tek başına oynamanın neredeyse hiç zevk vermediğini söylemeliyim, zira saatler süren "adam vur, şurayı koru, daha çok vur, şuna eşlik et" görevleri çoook monoton. Farkı yaratan kısım başlangıçta sadece bir bölümü açık olan 25 karakterden birini seçiyor oluşumuz. Girdiğimiz maçlarda silah değiştirmek gibi bir şansa da sahip değiliz, her karakterin kendine has yeteneklerini ve kitini bölüm boyunca kullanmak durumundayız. Arkaplanda karakterler durmaksızın konuşurken, sonsuz "yaratık vurma" süreci hiç bitmiyor.

Oyunun hikâyesiyse aslında başarılı ve ilgi



Hayır yahu, Borderlands 2'den almadık ekran görüntülerini!

çekici, ne var ki veriliş şekli de pek de iyi değil. Muhteşem bir giriş videosunun ardından hikâyeyle ilgili her şey karakterlerin birbirlerine soktukları laflar ve esprileri arasından öğreniliyor. Tabii bu esnada üzerinize durmaksızın gelen kurşun torbalarıyla boğuşmakta olduğunuzdan konuşmaların çoğunu kaçırıyorsunuz. Ama zaten bir süre sonra bitmeyen diyaloglara da alışacaksınız. Oyunun asıl vaadi senaryosunda değil ne de olsa.

NE KADAR EL, O KADAR SİLAH

Battleborn'un asıl umut vaat ettiği yere bakalım şimdi. Aksiyona hemen dalmak isteyenleri multiplayerda 3 farklı oyun modu ve her oyun modunda iki farklı harita bekliyor. Güzel bir çeşitlilik yaratan bu modlar sırasıyla; klasik "bir noktayı tut ve savun" mantığındaki Capture, tam anlamıyla MOBA yapısındaki Incursion ve "kendilerini öldürene kadar minion'ları koru" şeklindeki Meltdown. Capture ve Incursion elinizi attığınız anda anlayacağınız kadar tanıdık gelecektir ve Meltdown'a alışıp oyunun mantığını kavramak epey kısa sürüyor. Üç oyun modu ve altı değişik haritaya sahip olması, farklı oynayış tecrübeleri sunan karakterleriyle birlikte *Battleborn*'u sıkılmadan uzun süre oynanabilir kılan en önemli özellikleri.

Son eklenen Alani'yle birlikte şimdilik 26 özgün ve çılgın karakterimiz var. İlk başladığınızda yalnızca birkaç tanesi açık olacak gerçi ama olsun. Hikâye modunu oynayarak, belli mücadeleleri kazanarak, tekrar tekrar aynı görevleri yaparak kısa (yalan, uzun) sürede yeni karakterlere ulaşabiliyoruz. Bazen uğraştığıma değmeyen karakterlerle karşılaştımsa da genel olarak her kahramanın oynayış hissi öncekinden biraz farklı olduğundan bu "unlock" süreci oyuna uzun süreli bir oynanabilirlik kattı: Tabii saatlerce bir şeyler vurmaktan sıkılmazsanız. Açtığınız her karakteri denemenizi de öneririm zira oldukça farklı oynayış mekanikleri sunabiliyorlar. Menzilli saldırılar yapanlarla yakından vuranlar oynayış açısından çok farklılar. Aynı şekilde destek rolüne uygun yeteneklere sahip karakterler de oyuna bambaşka bir açı katıyor. Yetenek geliştirme sistemi de çok fark yaratmasa da aynı kişiyle farklı stillerde oynayabilmenizi sağlayarak bu çeşitliliği artırıyor.

Çoklu oyuncu modlarında başarılı olabilmek için belli başlı birkaç karaktere sadık kalarak ustalaşmak en iyi yöntem gibi görünüyor. Görünüyor diyorum çünkü ben çok başarılı olamadım mesela. Bu konuda yalnız da değildim, takım arkadaşlarım da çoğunlukla ne yapacakları hakkında hiçbir fikri olmayan benim gibi kimselerdi. Diyeceğim o ki MOBA'lara aşinaysanız yabancılık çekmeyecek, FPS severseniz vuracak bir şeylerin eksikliğini yaşamayacaksınız. Ve



Açılacak tonla başarımı, meraklısına bir ömür harcatır.

muhtemelen ilk birkaç maçınız da yenilgiyle sonuçlanacak...

PARLAYAN BİR ŞEYLER DÜŞÜYOR

Oyunun eşya sistemini ve karakterlerimizi gördüğümüz Command bölümünde kazandığımız eşyalara göz atıp maçlarda kullanacağımız ekipmanı düzenleyebiliyoruz. Özellikle yeni başladığınızda buradan karakter yeteneklerine şöyle bir bakmanızı ve en az iki farklı eşya seti hazırlamanızı öneririm. Oyun sırasında "acaba hangi yeteneği geliştirsem?" diye duracak vaktiniz çok olmayacak çünkü. Hepsini aklınızda tutamadığınızdan her türlü duraksama yaşıyorsunuz zaten ama bu ne kadar kısa olursa o kadar iyi.

Toparlarsam, ki toparlamaya ihtiyaç duyan bir inceleme olduğunun farkındayım, oyun çok oyunculu aksiyonu gayet iyi şekilde veriyor ama kendisini istediği kadar öne çıkarabilecek kadar da iyi değil maalesef. *Borderlands*'in co-op modunu özlediyseniz ve çoklu oyunculu halinin nasıl olacağını merak ediyorsanız hiç durmayın; aynı mizahı, karakter derinliğini (!) ve sanat stilini doyasıya yaşayacaksınız *Battleborn*'da. Ama oyunun en büyük talihsizliğinin oyuncular için aslında iyi bir fırsat olduğunu ve tercihinizi yapmadan önce çok yakın bir tarza sahip olan *Overwatch*'a da göz atmayı unutmamanız gerektiğini de samimi bir şekilde ekleyeceğim. Çünkü *Battleborn* bolca vakit talep eden ve rekabetçi yanınızı körükleyecek bir oyun. Eğer bu tarz bir yapıma para vermeyi düşünüyorsanız tercihinizi yapmadan tüm alternatifleri değerlendirin derim.

AÇILACAK ÇOK ŞEY VAR!

Borderl- aman, Battleborn başlangıçta göründüğünden çok daha fazla açılabilir öğe sunuyor. Her karaktere seviye atlatabiliyor ve özel "taunt"larla kostümler kazanabiliyorsunuz örneğin. Bunun yanı sıra gene oyun oynadıkça kazandığınız puanlarla yeni eşya setleri satın alabiliyor, fazladan ekipmanla seçeneklerinizi artırabiliyorsunuz. Pek çok farklı görev ve başarım da oyun boyunca alınmayı bekliyor (ve bazıları muhtemelen sonsuza dek bekleyecek).



- Borderlands mizahı
- Borderlands grafikleri
- Borderlands oynayışı
- Başarılı çoklu oyuncu modları

–

- Tek kişilik mod çok monoton
- Sürekli aynı şeyleri yapmak kolay sıkıyor
- Karakter güçleri biraz dengesiz

7

SON KARAR

Daha farklı bir zamanda çıksa muhtemelen epey popüler olurdu ama çoğunlukla "Overwatch alternatifi" olarak anılacak gibi görünüyor.

○ **Tür:** Macera ○ **Yapım:** Proximity Games ○ **Dağıtım:** Proximity Games ○ **Fiyatı:** 8 TL (Steam)





Adeta bir C.S.I Kandıra bölümünden fırlamış gibi



TUHAF DEPREM

TUHAF ZAMANLAR, TUHAF OYUNLAR -ESER GÜVEN

Yeri geldiğinde incelemelerde oldukça acımasız olabildiğimin farkındayım. Hele ki söz konusu en sevdiğim oyun türlerinden biri olan macera ise bunun dozu bir kat daha artıyor, en ufak hatalar bile gözüme batmaya başlıyor. *Tuhaf Deprem* ya da Steam'deki ismiyle *Bizarre Earthquake* hata yapmamak konusunda kendisini hiç kasmamış, ama bu seferlik bunları biraz daha görmezden geleceğim bakalım.

DEPREMDEN KORKAN, ASİSTAN OLMASIN

Oyunumuz bir depremle başlıyor. Deprem uzmanı Cansu Kocaeli'de, asistanı Bora'ysa İstanbul'dadır ama ikisi de depremi son derece şiddetli biçimde hissetmiştir. Merkez üssünü bulduklarında depremi tetikleyen tuhaf bir cihaz da bulurlar. Ama bu gizemli olayın peşindeki tek ikili onlar değildir ve cevaplanması gereken sorular vardır.

Aslında konu gayet özgün ve merak uyandırıcı. Sanırım benim en çok kızdığım şeylerden biri de bu zaten; güzel düşüncelere bir şekilde yazık edilmesini hiç sevmiyorum. Hele de *Tuhaf Deprem*'in bizden bir oyun olması, bir kat daha üzülmeme neden oluyor. Bizden dememin tek sebebi oyunun Türk yapımı olması değil, aynı zamanda bu oyunu tek başına hazırlayan Fatih Uzun'un te 2010 yılında forumumuzda başlık açarak gelişme sürecini paylaşmış olması. Sonuç keşke böyle aceleye getirilmiş gibi durmasaydı diyecektim ama altı seneden bahsediyoruz, ne acelesi?

Oyunu hem Türkçe oynadım hem İngilizce denedim. Denedim diyorum çünkü kendi kendine Türkçeye dönüşüyordu yine. İngilizceye hâkim olunamayabilir, söylemek istenen şeyler diğer bir dile düzgün aktarılamamış olabilir, bunları anlayışla karşılıyorum. Ama Türkçe kısımlarda imla hatalarını maalesef kabul edemiyorum. Yer yer bitişik yazılmış -de, -da, -mi ekleri beni çok rahatsız etti. Çok fazla devrik cümle kullanımı yüzünden konuşmaların akıcılığı da baltalanmış mesela. Bir önceki cümlesinde "gideceğim, yapacağım" diye aşırı düzgün konuşan bir karakter sonraki cümlesinde "bulacam" dediğinde de kopukluk olmaması mümkün değil. Seçilen yazı tiplerinden birinde Türkçe karakter kullanılmamış olması da bunun üstüne tuz biber ekmiş. Bunlar düzeltmesi kolay hatalar, umarım bu şekilde kalmaz.

ANİMASYON DEDİĞİN NEDİR Kİ ZATEN!

Oyun hakkında eleştirilerin önemli bir kısmı animasyonların zayıflığı üzerine ama ben bunu pek önemsemeyeceğim. Sonuçta AGS ile bu tür bir oyun yapmak da kolay iş değil. Ama en azından karakterlerin yürüyüşleri falan daha doğal yapılabilirdi veya mesela Bora'nın bir yerde yuvarlanma sahnesi var ki efsane bir kötü animasyon örneği olmuş. Bazı ekranlardaki perspektif göze tuhaf görünüyor, pansiyonun lobisindeki sehpa ve sandalyeler bunun en iyi örneği. Yine de hadi bu kusurları görmezden gelip oyunun adventure yanına bakalım.

Maalesef oyunun bulmaca yanı da biraz zayıf ve kolay, bazı kısımlar da çok mantıksız. Mesela Ebru güya Ziya'yı kaybetmiş, bulamıyor. Ama yardıma gittiğimizde bir çalıya tıkladığımız anda arkasında ayağı kapana kısılmış Ziya'yı görüyoruz. Bu Ziya hiç mi ses çıkarmıyor, Ebru hiç mi duymuyor, çalının arkasına neden bakmıyor gibi bir sürü soru geldi o an aklıma. Çoğunlukla bir yerde takılınca diğer karaktere geçerek o kısmı atlatabiliyorsunuz. Mesela jeneratör için nasıl benzin bulacağınızı çözemediniz mi, geçin Cansu'ya, Bora kendi kendine halleder o işi.

Oyunda çok tatlı fikirler de var. Zaten dedim ya, potansiyeli çok iyi ama uygulaması kötü olmuş. Bilgisayar kullanımını, Bluetooth bağlantılarını, video gönderimini falan gayet başarılı buldum. Aynur Teyze karakterini çok sevdim. İki karakterle birlikte oynanması, bazı bulmacaları çözmek için iki farklı yaklaşım kullanılabilmesi de gayet iç açıcı. Hikâye de kendisini merak ettiriyor. Ama mesela başlangıçta bedava olacak denirken 8 liraya çıkmış olmasına da takıldım. Bu kalibrede 2 ile 4 lira arasında satılan yüzlerce oyun var, çok isabetli bir fiyat seçimi olmamış bence bu.

Yine de gördüğüm kadarıyla Fatih eleştirileri dikkate alıp düzeltmeler yapıyor. Kusurları minimuma indirecek değişiklikler yaparsa nurtopu gibi şirin bir macera oyunumuz olacak, şüphem yok. Sırf Türk yapımlarına destek için değil, şans verilmeyi hak eden bir oyun *Tuhaf Deprem*, beklentilerinizi düşük tutun, yeter.



- Merak uyandırıcı bir hikâye
- Karakterler arasında geçiş yapabilme özelliği
- Bazı etkileşimler gayet iyi düşünülmüş



- Seslendirme olmaması kötü
- Karakterlerin koşamıyor olmasını sevmedim
- Ekranlarda gereksiz çok fazla hotspot var
- Bulmacalar çok zayıf
- Oyunun metinleri tekrar bir elden geçmeli

5+

SON KARAR

İlerisi için umut vaat eden bir yapım, bir sonraki oyunun daha iyi olacağını düşünüyorum.

Tür: Macera · Yapım / Dağıtım: Enlightened Games · Dijital İndirme: 15 TL (Steam) · Yaş Sınırı: 5+ · Dahası İçin: thesongofseven.com

THE SONG OF SEVEN CHAPTER ONE

MUTLULUĞUN ŞARKISINI DUYACAKSINIZ -EREN ERYÜREKLİ

Eğer bir tutsağa kafeste olduğunu söylemezseniz asla bir tutsak olduğunu düşünmeyecek ve bir dış dünyanın varlığından haberdar olmayacaktır. Olsa bile o dış dünya ona aşılmaz engellerle ve tehditlerle dolu olarak görünecek ve tutsak dışarıyı arzulamayacaktır. Tabii eğer... yeterince meraklı değilse.

RENGÂRENK

Karanlık bir sahneyle açılan *The Song of Seven* bizi daha ilk andan oyundaki maymun kuyruklu pısırık kahramanımız **Kiba** ile tanıştırıyor. Kiba miniminnacık bir köy olan **Kami**'de yaşıyor ve her oğlan çocuğu gibi geleceğe dair birtakım kaygılar taşıyor. Kaygılarının binde birinin bile mânâlı olmadığını anlaması pek vakit almıyor tabii. Kiba'nın ailesi ve köy ahalisi ile tanıştığımız bu tatlı giriş bölümünden sonra olaylar hız kazanıyor ve uçarı mucit kız **Emma**'nın da hayatımıza girişiyle birlikte Pria'nın fantastik öğelerle süslü dünyasına açılmış oluyoruz.

Safkan bir macera oyunundan bekleyebileceğiniz her şey *TSOS*'da mevcut. Seçenekleri bol diyaloglar, basit gibi görünüp aslında öyle olmayan bulmacalar ve akılda kalıcı karakterler hep yerli yerinde. Grafikler oldukça yumuşak görünümlü ve özellikle *Brothers: A Tale of Two Sons*'ı andırıyor. Bölgeler arasında tabanvay bir şekilde seyahat ettiğimiz dünya haritasında koşturmak oldukça zevkli. Ortamların dizaynları da eminim ki sizi mest edecek. Sadece bazı mekânlarda kamera kontrollerini biraz kullanışsız buldum ama zamanla düzelecektir diye tahmin ediyorum. Bu karışıma Kiba'nın çalmayı sevdiği ve hikâyede önemli yer tutan lir enstrümanı ile bezeli sakin müzikleri de eklediğinizde oyun gayet dinlendirici ve dönmeyi isteyeceğiniz bir atmosfere kavuşmuş oluyor.

Başta bahsettiğim merak mevzusu ve bilinmeyenden korkmak, oyunun başlangıçta hafif görünen ama zamanla açılıp derinleşen öyküsünün ana temalarını oluşturuyor. Yalnız gayet iyi yazılmış diyalogları takip etmesi keyifli olsa da kulaklar bir seslendirme arıyor doğrusu. Oyunun naif gözüken dünyası psikolojik olarak böylesine derin fikirlerle dolu olunca insan keyifli bir roman okuyormuş hissine kapılıyor ve Kiba ile Emma'nın macerasına kendisini kaptırması kolaylaşıyor. Ne saç baş yolduran ne de "e bu çok kolaymış" dedirten bulmacalar ise işin tuzu biberi olmuş. Oyunun sağlam bir geri plan hikâyesine ve üzerine derinlemesine düşünülmüş bir dünyaya sahip olduğunu da daha ilk bölümden hissediyorsunuz.

GERİSİNİ DE ALALIM ACİL

Bir girizgah olarak gayet başarılı buldum *The Song of Seven: Chapter One*'ı. 3 saatlik oyun süresinde epeyce dolu bir macera sunmayı başarmış *Enlightened Games*. Belli ki oyunun Kickstarter macerasının hakkını vermeye kararlılar. Karakterlerin motivasyonları ve dünyası gayet ilgi çekici olan yapımın sanırım altı bölümü daha olacak ve her bölümde farklı bir insani davranış şekli işlenecek. Örneğin ilk bölüm cesaretini bulmak ve hayat bize ne getirirse bir şekilde karşısında durmak üzerineydi. Diğer bölümlerin de benzer bir gidişata sahip olacağını düşünüyorum. Yer yer yaşadığım bazı kontrol zorlukları ve kamera kontrolü de iyileştirilirse *The Song of Seven* yılın başarılı bağımsız yapımları arasındaki yerini rahatlıkla alacak ve macera oyunu tutkunlarına keyifli saatler yaşatacaktır.



İnsan böyle bir yeri terk edip gider mi? Masal bu ya, gidiyoruz...







Müzikal yeteneklerinizi konuşturma zamanı.



- Sıcak renklerle bezeli şirin ve stil sahibi görsellik
- Eğlenceli ve içi dolu karakterler
- Diyalogları takip etmek keyifli
- İlgi çekici konu
- Bulmacaların zorluk seviyesi

—

- Seslendirme yok
- Kamera kontrolleri biraz zayıf

7

SON KARAR

Bu sıralar içinizi ısıtacak ve kafa yormayacak keyifli bir macera arıyorsanız adresiniz burası.



Oyunun tonu ve karanlık ortamları zaman zaman Metro serisini hatırlatıyor.

Tür: FPS **Yapım:** Dambuster Studios **Dağıtım:** Deep Silver **Dijital İndirme:** 168 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** homefront-game.com

HOMEFRONT THE REVOLUTION

BÖYLE OYUN YAPACAKLARSA YANSIN AMERİKA! -ALİ SEZGİN

OGZ Kritik'e bakarsanız, en kötü puanlı oyunları genelde benim yazdığımı görüp benim manyak veya acı çekmekten zevk alan garip bir tip olduğumu düşünebilirsiniz. Aksine ben oyunlara ümit bağlamayı seviyorum. Videoları ne kadar kötü görünürse görünsün, basın bültenleri, antetli kâğıtları ne kadar umutsuz olursa olsun benim orada onlara bir şans vermeye hazır olduğumu bilirler. *Homefront the Revolution* da benim için farklı bir oyun değil. 7'den 70'e herkes oyunun patlamasını, hatta beraberinde stüdyoyu götürecek şekilde nükleer patlamasını beklerken ben ümitliydim. İlk *Homefront*'u da yerden yere vurmuştum ama bir şekilde sunduğu atmosfer ve dünya hoşuma gitmişti. *Homefront the Revolution*'da ise bu hislerim oyunun ana menüsüyle beraber yok oldu.

Eğitimsiz bir göz belki göremez ama normalde menü arka planında oynaması gereken görsel son dakikada atlanmış. Daha hemen oyunun başında simsiyah bir menü görünce insan ister istemez daha nelerin eksik olduğunu düşünmeye başlıyor. *The Revolution*'ın ilginç bir konusu var ama inandırıcı mı orası sizin takdirine kalmış bir durum. Kuzey Kore, bir teknoloji devine dönüşerek kısa sürede Amerika'yı ürünlerine mahkûm hale getiriyor. Daha sonra ulaşımdan ticarete bütün alanlarda kullanılan KK ürünlerini kullanılmaz hale getirerek ülkeyi çökertiyor. Öz kaynakları olmayan, üretim ve Ar-Ge oluşturamamış ülkelerde bu tehlike her zaman var, orası doğru. Kuzey Kore'nin bir teknoloji devine dönüşmesiyse gayet komik bir fikir olmuş. Teknoloji gidince elbette Amerika açlık ve sefaletle boğuşmaya başlıyor. Ülkeye önce yardım vaadiyle gelen Kore ordusu daha sonra güvenliği sağlama adı altında parsel parsel ülkeyi ele geçiriyor. Biz de kalan sayılı isyancı güçlerinden biri olarak örgütlenip, Kuzey Korelileri topraklarımızdan atmaya çalışıyoruz.

KORE'YE DÜŞMANIZ AMA HALKINI SEVİYORUZ

Kuzey Kore'nin o nüfusla Amerika gibi koca bir alanı nasıl kontrol altına alabildiği veya 20 yıl geriden gelirken nasıl teknoloji devi olduğu gibi soruları bir kenara bırakıyorum. *The Revolution*'ın biraz da *Half-Life 2*'yi andıran iyi bir açılışı var. Direnişçilere katılmaya çalışırken ortalık biraz karışıyor ve kendimizi Amerikan distopyası olmuş sokakların içinde buluyoruz. Sağlanan atmosfer gerçekten başarılı. Bir tarafta devriye gezen Kore güçleri, diğer yanda çöpleri karıştıran, yanan varillerde ısınmaya çalışan Amerikalılar... Her şey iyi hoş derken bir vatandaşın havada uçtuğunu, diğerinin duvardan girdiğini görünce bütün iyi beklentilerim yalan oldu diyebilirim. O andan itibaren de zaten *The Revolution* namına iyi giden fazla bir detay olmadı.

Homefront the Revolution'ın özünde bölge bazlı gerilla savaşı yer alıyor. Yani sizden daha üstün bir güce karşı hareketli kalarak vur kaç saldırıları yapmak. Oyunun genel hissiyatı bunu iyi yansıtıyor. Eğer bir çatışma fazla uzarsa veya etrafta uçan drone kameralarından birine yakalanırsanız mutlaka destek birimleri geliyor ve işiniz zorlaşıyor. Gerek görevleri yaparken, gerekse de belirlenen noktaları geri alırken gizlilik ve hız büyük oranda önemli hale geliyor. En azından oyunun başlarında durum böyle, özellikle yeni silahlar yaptıkça bu durum biraz değişiyor ama henüz oralara girmeyelim. Oyunun büyük oranda *Far Cry* serisine özendiğini hemen başlarında anlıyorsunuz. Oldukça büyük bir alan ve bu alan içinde çeşitli görevlerle karakollar var. Görev yapıp karakol aldıkça bölgeleri ele geçirme şansınız artıyor. Bunun nedeni biraz da umut olduğunu gören yerel halkın huzursuzluk çıkarmaya başlaması. Sokaklar karıştıkça siz daha rahat gün yüzü görür hale geliyorsunuz. Yalan söylemeyeceğim,

OYUN AMERİKAN DİSTOPYASINI DEĞİL AMA OYUN YAPIMCILARININ DİSTOPYASINI DÖRT DÖRTLÜK SUNUYOR



Molotof kokteylini aman barmenlerden istemeyin. Dayak yersiniz.



Yapay zekâ vasatın da altında kalmış. Aynı hataları tekrar tekrar yaptıkları için baş etmek kolay.



işin bu kısmı keyifli ama görev çeşitliliğinin fazlasıyla sınırlı olması aynı şeyleri tekrar tekrar yapıyor olduğumuz hissiyatını veriyor.

Silah geliştirme olayı ise ileride *Far Cry* yapımcılarının imrenerek bakacakları yegâne özellik olabilir. Şehirde sağdan soldan ve görevlerden gelen parçaları toplayarak mevcut silahları farklı hallere getirmek mümkün. Örneğin bir bomba atarın önüne oyuncak ayı koyarak, tuzak bombalar atmasını sağlayabiliyoruz. Bunun arkasında yer alan bilimi ben de çözemeyeceğim ama işe yaradığını söylemek zorundayım.

KUZEY HATIRLAR

Oyunun co-op modu beni en çok heyecanlandıran özelliğiydi ama ne zaman denesem oynayacak kimseyi bulma şansım olmadı. Ciddi ciddi kimse co-op modunu oynamıyor. Bunun bir nedeni de fazla kimsenin oyunu almaması elbette. Steam tablolarından kontrol ettiğimde yalnızca 500 oyuncunun o an *Homefront* oynadığını gördüm. En yüksek eş zamanlı oyuncu sayısıysa 3200 civarında olmuş ama bu rakama bir daha ulaşabileceğini inanın hiç sanmıyorum. Tek başıma girip oynamak istediğimdeyse ilgimi çeken bir şey göremedim bu modun içinde. Tek kişilik senaryo içindeki görevlerin kısmen daha dar alanlarda ve daha çok düşmana karşı ısıtılıp sunulmasından farklı bir özellik yok gibi duruyordu. Belki 4 kişi ile oynasan oyun deneyimim daha farklı olabilirdi ancak muhtemelen bunu asla öğrenemeyeceğim. Oyuncu rakamlarının azalışına bakarsak, aynı şey oyunu almanız durumunda sizler için de geçerli olacak.

Hayatımda oynadığım en kötü seslendirmelere sahip oyun *Haze*'dir. Oyun boyunca 3 tane diyalog olduğundan olsa gerek, karakterler aynı şeyleri her 5 saniyede bir tekrar tekrar söyleyip duruyordu. *Homefront the Revolution* o seviyede olmasa da oraya yaklaşan bir seslendirme kalitesiyle karşınıza çıkıyor. Kore güçleriyle aranızda tek bir duvar var, saniyeler içinde aralarına patlayıcı atıp saldırıya geçeceksiniz, bir anda ekip üyelerinizden birisi "KORELİLER GÜNÜNÜ GÖRECEK!" diye bağırıyor. Düşman oyun gereği bunu duymuyor elbette ama bu tarz olaylar komedi filmlerinde görmeye alıştığımız sahneler. Kendini ciddiye alan bir oyunun böyle şeyler yapması çok saçma. Aynı diyaloğu da sonra oyunun içinde milyon kere duyuyor olmamız da ayrı bir sinir bozucu zaten.

HAMBURGERİMİZİ KISKANIYORLAR

Kusura bakmayın, bu noktada *Homefront the Revolution* için iyi bir şeyler söylemem gerekiyor ama aklıma gelen bir şey yok. Uzun süredir bir oyunu oynarken bu kadar sıkılmamıştım. Farklı silahlar yapmak ve onları kullanmak dışında da ilgimi çeken fazla bir elemente denk gelmedim açıkçası. Bir de ortalama üstü bir ekran kartına sahip olduğum için ben sorun yaşamasam da oyunun optimizasyon fakiri olduğu konuşuluyor. Bütün yazdıklarıma rağmen *Homefront*'u alacaksanız, minimum sistem gereksinimlerinin sizi kandırmasına izin vermemeniz gerektiğini aklınızda bulundurun.

Homefront the Revolution'ı almanız veya oynamanız için aklıma fazla bir neden gelmiyor. Belki yapımcısını batıran oyunları oynamak gibi bir huyunuz varsa veya o yıl içinde çıkan bütün FPS'leri elden geçirmeye yemin ettiyseniz... Çok mantıklı nedenler sayılmaz değil mi? Çünkü ortada anlatmaya değer, konuşulabilecek bir oyun yok aslında. *Far Cry* olmaya çalışırken rezil olmuş bir oyun olarak söyleyebileceğim en ağır şeyleri söyledim diye düşünüyorum. *Homefront the Revolution* bu sene oynadığım açık farkla en vasat oyun oldu ve bunu değiştirebilecek bir yapımın yakın zamanda geleceğini hiç mi hiç sanmıyorum.



- Silah modifiyesi ve geliştirmesi fena değil

−

- Geriye kalan her şey ve ondan sonra arta kalanlar

3

SON KARAR

Siz acı çekmeyin diye biz burada ölüyoruz. Ne olur değerimizi bilin.



Tür: RYO **Yapım:** Bethesda Game Studios **Dağıtım:** Bethesda Softworks **Dijital İndirme:** 90 TL (Steam), 109 TL (Season Pass - Playstore)
Yaş Sınırı: 18+ **Dahası İçin:** fallout.wikia.com/wiki/Far_Harbor_(add-on)







Bence kesin synth'ler kaçırmıştır.

NOTU: 8

FALLOUT 4 FAR HARBOR

"TUTTUĞUMUZ BALIK DA SYNTH ÇIKTI BE ABİ!" -ONUR KAYA

Adada bir şeyler bekliyor. Oralarda bir yerlerde kopan radyasyon fırtınasının ışığını, insanlıktan çıkmış yağmacıların ateşlerini perdeleyen, sisin içinde bekleyen bir şeyler var. Kayalıklar kadar sert adalıları sahildeki yaşam savaşlarında köşeye sıkıştıran şeyler… Damar damar göğe uzanan ağaçların arasında, solgun güneşin karanlığını delemediği derinliklerde, sabırla bekleyen şeyler… *Atomun çürüttüğü bir evrimsel döngüde, yok olup giden medeniyetin son kırıntılarını da yavaş yavaş yutan şeyler… Lakin adayı pençesine alan sadece tekinsiz sakinleri değil…*

Geçtiğimiz yılın en çok gazlanan oyunu diyebileceğimiz *Fallout 4*, en çok gazlanan eklentisine, *Far Harbor*'a sonunda kavuştu. Çerezlik olmaktan öteye gidemeyen *Automatron* ve *Wasteland Workshop*'un ardından, ana yemeğimiz önümüze geldi. Peki tadı tuzu nasıl? Bir *Shivering Isles*, bir *Dragonborn* olabilmiş mi? Bakalım.

"KIZ KOCAYA KAÇTI, YETİŞ NICK!"

Sentetik kankamız dedektif Nick'e götürülen bir kayıp kız davasıyla, çok da umut vaat eden bir şekilde başlıyor *Far Harbor*. Ana oyundaki görevlerin pek çoğunda gördüğümüz, "git ve vur" çizgiselliğini kıran, ince dokunuşlarla şekillendirilmiş bir ilk görev karşılıyor bizi; kaybolan kızın ailesiyle konuşuyor, ağızlarından laf alıp etrafı biraz kurcalayarak özlediğimiz RYO tadına, sonunda *Fallout 4* çerçevesinde kavuşuyoruz. Görünen o ki Bethesda oyuncuları dinlemiş, çünkü *Far Harbor*'ın sadece ilk görevi değil, bütün ana görevleri, ana oyundaki görevlere kıyasla daha iyi kurgulanmış. İkna seçeneği artık diyaloglarda çok daha fazla karşımıza çıkıyor ve diyalogların kendileri de bitse de gitsek havasından sıyrılmış. Yan görevlerimiz yine çoğunlukla "git, ortalığı temizleyip gerekli nesneyi bul getir" kafasında olsa da arada giren bir karakter, sonda geçen diyalog benzeri şeyler sayesinde daha anlamlı bir surete bürünmüşler. Bazılarını farklı yollarla bitirme şanslarımız var ve anlamlı bir biçimde ana senaryoya etki de ediyorlar. Yine her zaman olduğu gibi farklı fraksiyonların tarafını tutabildiğimiz bir hikâye içerisindeyiz ama olay "birini seç, oradan ilerle" kafasında futbol ligine dönmekten ziyade daha organik bir biçimde şekilleniyor. Ayrıca ana oyunda dâhil edilen "synth" etmeni, bu hikâyede daha yerinde kullanılmış. Ben yine konunun oraya gideceğini duyduğumda gözlerimi devirmiştim ama kabak tadı vermedi neyse ki. Tek sıkıntım, *Fallout 3*'ten ve ana oyundan da hatırladığımız Children of Atom grubunun ziyadesiyle itici olması ve görevlerinin beni zerre çekmemesi oldu. Tabii bu da öznel bir durum olduğundan eksi hanesine yazılacak bir şey olarak gördüğümü söyleyemem. Uzun lafın kısası, *Far Harbor* anlatım kulvarında kalite olarak çok olmasa da biçim olarak daha anlamlı bir tecrübe sunmayı başarmış.

"SİS ATMA SUPER MUTANT!"

Far Harbor'ın ana oyunun üzerine çıkmayı



Yani şimdi kimse maviş silahım hakkında yorum yapmayacak mı?

başardığı bir diğer nokta da, atmosfer. Botunuzla sahil kasabasına vardığınız ilk andan itibaren o boğuk, ürpertici atmosfer sizi yakanızdan tutuyor ve Commonwealth'e dönene ya da oyundan çıkana kadar bırakmıyor. Gerçekten de denizcilik kokan mekân tasarımları, ışıklandırmalar ve oyun boyunca sık sık bir düşman olarak kişileştirilen sis birbirini çok iyi tamamlayan öğeler. Harita zaten söylenildiği gibi şimdiye kadar Bethesda'nın bir ek paket için yaptığı en büyük haritalardan ve buna rağmen görsel anlamda tazeliğini korumayı başarıyor. Düşmanlar da bu noktada geri kalmıyor. İlginç tasarımları ve sürpriz yapabilme yetileri insanı tetikte olmaya itiyor.

(Tabii bu arada oyunun sisi iyi, güzel ama bir "açık dünya oyununda sis efekti klasiği" olarak çok ciddi performans düşüşlerine sebebiyet veriyor. Kare oranı altmıştan kırklara, otuzlara patır patır yuvarlanıyor ve bir yerden sonra bu sinir bozucu hale gelebiliyor.)

Oyunun tek yaptığı da eldekini daha yoğun bir hale getirmeye çalışmak değil tabii, yeni bir şeyler de denenmiş; Best Left Forgotten adlı görevde, oyundaki ana karakterlerden sentetik DiMA'nın hafızasından sildiği anılarını ele geçirmeye çalışıyoruz. Anıları ele geçirmek için inşa modunu (çok sınırlı bir şekilde) kullanarak, "veri böceklerini" haritanın sonuna kadar götürüp, başlarına bir şey gelmeden geri getirmek. Bu işlemi gittikçe zorlaşan ve sonuncusu opsiyonel olarak beş farklı bulmacada tekrarlıyoruz ve ne yazık ki boş zaman harcama hissi vermenin ötesine geçemiyorlar. Sonuçta güzel detayları kazıp çıkarmış oluyoruz olmasına ama hem atmosferi hem de hikâye akışını ciddi anlamda baltalayan ve bunun karşılığında bir şey vermeyen bölümler oldukları için gereksizler, şu güzelim temaya hiç mi hiç uymamışlar.

KURŞUNA KAFA ATAN MUTANT BALIK!

Oynanışa ve daha nicel noktalara değinirsek, sanırım eklentiyi daha yüksek seviye karakterleri olan oyuncular için tasarlamışlar. *Fallout 4*'ün zorluğunu oyuncu seviyesine göre ne derece ayarladığını tam olarak kestirebilmiş değilim ama şunu söyleyebilirim, *Far Harbor*'da işin ucu biraz kaçmış. Ana oyuna kıyasla, "kurşun süngeri" diye tabir ettiğimiz düşman tipinin sayısı ÇOK FAZLA. Elli küsür seviyelik karakterimle, Gauss Rifle ile hasarı perk'lerle sona dayanmış kritik kafa atışları yapmasam ciddi anlamda insanı sıkacak kadar uzun sürede ölecek olan düşmanlar var. Üstüne bunlarla baş etmek için yeteri kadar yeni oyuncak da eklenmemiş!

Evet, *Far Harbor*'ın en büyük eksisi bu! Bir Bethesda standardıyla karşılaştırıldığında, oyunun eklediği yeni zırh ve silah sayısı eski oyunlardaki benzer boyutlu eklentilere kıyasla güdük kalıyor. Hasar ve atış hızı oranı pek de iyi olmayan kovboy tüfeğinden, her atıştan sonra tekrar doldurmak gereken zıpkın silahına, yeni gelen oyuncaklarımız eklentinin temasını başarıyla yansıtıyor yansıtmasına ama ben bir tilki, dönüp dolaşıp yine Gauss Rifle'a dönecek olduktan sonra ne anlamı kaldı ki? Yeni silahlar eklemek yerine bol bol Legendary özelliği eklemeye kasmışlar, ki halihazırda *FO4*'teki Legendary eşya sisteminin zaten çok zayıf bir mekanik olduğunu düşünen biri olarak "aynısının değişiğini" görmekten hoşlanmadım.

(Yalnız çok ufak bir parantez açarsam, oyunun su altı potansiyeli fark edilmiş olacak ki, dalış giysileri eklemişler. Fena da olmamış hani. Yeni eklenen ve en güçlü standart zırh haline gelen Marine Combat Armor'ı edinmek için gerekli görevi aldıktan sonra bunlardan faydalanabilirsiniz.)

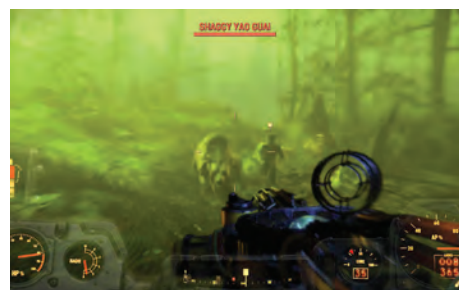
Sözün özü, *Far Harbor*, *Fallout 4* adına doğru yöne atılan bir adım olmuş. Eski Bethesda eklentileri ile karşılaştırıldığında, yaklaşık 20 saat sizi oyalayacağını tahmin ettiğim oyun süresiyle fiyat performansta yine biraz güdük kalmış. Yine de fena olmamış. Fırsat olunca mutlaka bakın.



BETHESDA TINGIR MINGIR BİRKAÇ DLC ÇIKARIP İNSANIN CANINI SIKTI BELKİ AMA ŞİMDİ ÖYLE BİR ŞEYLE GELDİ Kİ "TAMAM" DİYORSUNUZ, "SAYGILAR".

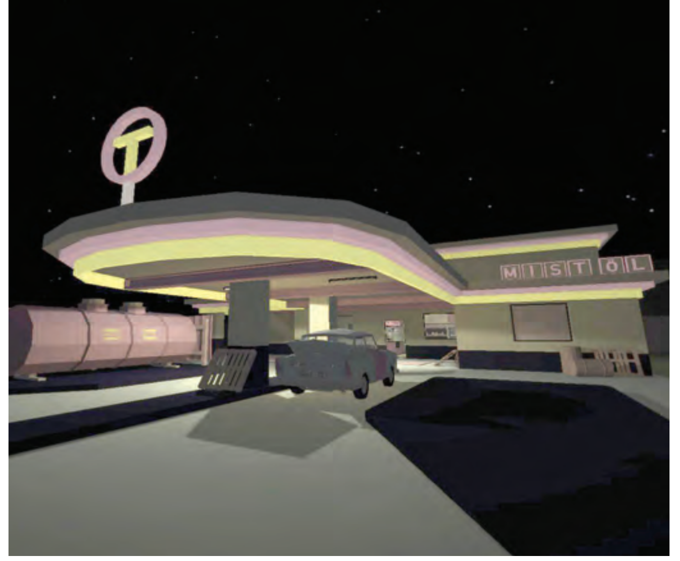


Mesajı anlamamış olabilirsiniz ama sanki hoş karşılanmayacakmışsınız gibi duruyor.



Tür: Macera · Yapım: Minskworks · Dağıtım: Excalibur Games · Fiyatı: 21 TL (Steam) · Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-104-jalopy





Mahvolmuş karbüratörünüz ve yağı bitmiş motorunuzla en yakın MistÖl'e çekip, on dakika arabanızın bakımıyla uğraşmanın tuhaf bir zevki var.

JALOPY

MACERA VE BEYGİR GÜCÜ ÜZERİNE -ERİM BİLGİN

Son zamanlarda yüksek oktanlı, patlamalı gümbürtülü oyunlardan aşırı doyan oyun medyası, alternatif bir oyun akımına yer açtı; ben bunlara "Dinlendirici Oyunlar" diyorum. Biliyorsunuz işte, bir konudan ziyade bir atmosferin içinde kaybolmanıza imkân veren, yavaş, hayatta kalma mekanikleriyle sıklıkla yan yana görülen, sakin oyunlar. Tabii ki tüm alternatif türler gibi bu da ağırlıklı olarak bağımsız geliştiricilerin deney alanı ve bundan şikayet etmiyoruz. Hele de *Jalopy* gibi örnekler bulduğumuzda...

Beni daha önce 2014 tarihli *Glitchhikers*'ı överken yakalamış olabilirsiniz. O oyun pek interaktif olmamakla birlikte uzun araba yolculuğu atmosferini çok başarılı veriyordu. Yaz ayları dışında çaresizce şehre kapanan içimdeki tutkulu otostopçu, kışın o yol özlemini giderebilmek için bir noktada Ubisoft'un *The Crew* oyununa bile gömülmeyi düşünüyordu; sırf uzun yol deneyimi yaşamak umuduyla.

Jalopy işte bu boşluğu dolduran harika bir oyun. Sönük tonlu poligonlardan oluşan dünyanızda poligon amcanız ve klasik Laika 601 Deluxe aracınızla, aralarında Türkiye de bulunan Doğu Avrupa ülkelerinden geçmeli ve savaştan uzaklaşmalısınız. Fakat oyunun adı *Jalopy* İngilizcede "hurda" anlamına geliyor; yani o tatlış klasik aracınız aslında orta gelirli gösteriş meraklısı aileler gibi benzin yakan, her parçası habire bozulan, kelle koltukta giden bir hurda yığını. Amcanızla beraber arabayla yolculuğa çıkmalı, gece-gündüz, güneş-fırtına demeden yol gitmeli, rastgele olarak oluşturulan rotalarda karşınıza çıkan ticaret fırsatlarıyla para kazanıp arabanızın bakımını -ve zenginseniz geliştirmelerini- yapmalı ve yolda kalmadan hedefinize ulaşmalısınız.

BİRAZ SU, BİRAZ YEŞİLLİK, HER YER BENİM EVİMDİR

Oyunun bu yavaş doğası çok keyifli işlenmiş. Sürekli yol kenarlarında, benzin istasyonlarında duruyor, arabanın kaportasını açıp parçalarını onarıyor, yağını kontrol ediyor, çamurunu temizliyor, rotanızı kontrol ediyorsunuz. Araba içinde harita, kullanım kılavuzları gibi belgeleri kontrol etmek de zor, dolayısıyla böyle zamanlarda gerçekçi bir şekilde aracı kenara çekip ışıklarınızı yakarak haritanızı öyle incelemeniz gerekiyor. Kimselerin olmadığı bir yolda gecenin köründe arabayı aya karşı çekip radyosundan gelen müzikle manzarayı izleyebildiğiniz bir oyun *Jalopy*. Ve büyük yazık ki bütün, bütün sorunları teknik aksaklıklardan geliyor.

> MÜMKÜNSE JALOPY OYNAMAK YERİNE YOLLARA DÜŞÜN AMA DEĞİLSE, BU OYUNA İHTİYACINIZ VAR.

Her şeyden önce yoldaki yapay zekâ araçlar! Arabamı çok kolay geçebileceğin bir şekilde park etmişim, ikaz ışıklarımı yakmışım, e birader sen gelip bana NEDEN çarpıyorsun? Bana hem polis cezası, hem tamir masrafı çıkarıyorsun. "Belki oyun sağda solda durmayı zorlaştırmak için bilerek böyle yapmıştır" diye de düşünmeden edemiyorum, oyun dengesi anlamında mantıklı, AMA YİNE DE YAHU..!

Bunun dışında bagaja yerleştirdiğiniz eşyaları sığdırmakla ilgili bir problem var, bir de şu lanet konuşma balonları. Karakterlerin gerçek seslendirmeye sahip olmayıp, her konuşmalarında bir "GRULUGRRULL" sesi çıkarmaları yeterince kötü; üstüne her diyalogda bir de o konuşmaları ekranın üçte birini kaplayacak şekilde koymasalar, benim zaten küçük olan penceremden görüşümü iyice kapamasalar nasıl olur? Hey, sadece bir öneri... Bir de oyunu çökmeden birkaç saat aralıksız oynayabildiğim çok az sefer oldu. Bu devasa bir problem fakat ileride düzelmesi muhtemel, dolayısıyla şimdilik çok üstüne gitmiyorum. Ama sırf oynamaya devam edebilmek için oyunu kaldırıp yeniden kurmam gerekti 2-3 kere.

Nihayetinde *Jalopy* bitmiş halini dört gözle bekleyeceğim bir yapım. Yıldızlar altında yol gidip, kayıp radyo istasyonları çalarken camınızı indirip, insansız yollarda serin gece rüzgârını hayal edebildiğiniz bir oyun. Atmosferiyle size kendi hikâyelerinizi yazdırıyor ve birkaç saatliğine dinlendirici bir macera yaşatıyor. Bu "Dinlendirici Oyunlar" kategorisine meraklı biriyseniz ve yol kenarında motoru durdurup, kaportayı açıp motor tamir etmek size iyi bir fikir gibi geliyorsa, *Jalopy*'nin bitmiş halini kurcalayın derim.



+
- Harika yolculuk atmosferi
- Kafayı dinlendirmek için birebir

−
- Yolların aşırı dar olabilmesi klavyeyle sürerken biraz sorun oluyor
- Erken erişim bug'ları
- Otomatik bagaj yerleştirme sistemindeki eksikler

SON KARAR

Jalopy içimde uzun süredir dokunulmamış bir özleme, yol hasretine hitap etmeyi çok iyi başardı. Basit içeriğiyle bu kadar derin bir atmosfer yakalayabilmesi takdire şayan.

inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

win

Tür: Macera **Yapım:** Technocrat Games **Dağıtım:** Wadjet Eye Games **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: wadjeteyegames.com/games/technobabylon

TECHNOBABYLON

NOSTALJİ ESİNTİLİ BİR CYBERPUNK MACERASI -NOYAN AKATLI

Bir türlü başlayamıyorum yazının giriş kısmına, "cyberpunk" kelimesinin Türkçe karşılığını arıyorum çünkü. "Elektronik çılgınlığı" diye çevirmeyi deneyebilirim, olmadı "Gelecekte sokak lambalarından çöp konteynerlerine kadar tüm eşyaların bilgisayarlara bağlı olacağı, tüm ayak işlerini insana benzeyen robotların yapacağı, iş-okul-eğlence-para gibi birçok ögenin sanal sürümlerinin yaygınlaşacağı, vücut ve beyinlerin elektronik eklentilerle güçleneceği, ille de neon ışıkların aydınlatacağı bir ortam" diye tarif edeyim en iyisi. Oyunlarda cyberpunk dendiğinde ise *Deus Ex* serisi geliyor aklıma, son iki yıldan *Shadowrun* serisi var bir de.

SPAM MESAJ VİRÜSÜ İLE BULMACA ÇÖZMEK

Bu ayki geç kalmış oyunumuz *Technobabylon*'da da cyberpunk havası kendini fazlasıyla gösteriyor. Geçen ay yolladığı mesaj ile bu oyunu deneyip yazmamı öneren değerli okuyucumuz Mert Yavuz'a teşekkür edeyim öncelikle. *Technobabylon*'un hikâyesi 2087'de geçiyor. Üç kahramanımız var: Genetik mühendisi, bir tür polis detektifi olan C.E.L. ajanı Charlie Regis; partneri, eski suçlu Max Lao ve sokağa çıkma fobisine sahip, Trance denen sanal yaşama bağımlı hale gelmiş, gizemli bir katilin hedef listesindeki Latha Sesame. İlginç olan, üçü de farklı yerlerden değişik tehditler alırlar ve ikilemleri aşmak için nihai kararlar vermek zorundadırlar bazı bölümlerde. Oyun yapısı birçok macera oyunundan bildiğimiz "Gerekli gereksiz, anlamlı anlamsız demeden tüm nesneleri topla, bazılarını birleştirerek bulmacaları çöz, diyalog seçeneklerinde mantıklı ve tutarlı yoldan gitmeye çalış" döngüsüyle ilerliyor. Teknik açıdan fazlasıyla yeterli bir yapım, piksel tarzı grafikler cyberpunk atmosferine ilginç derecede yakışmış. Elektronik tarzı yumuşak ve hafif bir müzik çalıyor bazı sahnelerde. En beğendiğim özellik ise seslendirmeler oldu (bu ay yazdığım diğer iki oyunda da seslendirmeler açısından şanslıydım, güzel tesadüf). "Bu başarılı, özenli seslendirmenin onda biri *Shadowrun* serisine eklense keşke"diye düşünmeden edemedim. İlk üç bölümün 2010-11'de yayımlanmasına karşın kalan kısmın yakın zamanda tamamlanıp piyasaya sunulmuş olması da ilgi çekici bir not. "Not"lardan devam edeyim; dağıtımcı firma Wadjet Eye, *Gemini Rue* ve *Blackwell* serisi gibi başarılı oyunları yayımlamış son yıllarda. Tarz olarak *Technobabylon*'ı andıran *Shardlight*'ı ise geçen ay arkadaşımız İhsan Tatari incelemişti dergide.



Charlie Regis otopsi masasında ipucu arıyor.

Kaliteli, bulmaca peşinde kafa patlatmak ve "Ne olabilir ki bu şimdi?" sorularıyla ekran başında süre harcamaktan keyif aldığımız macera oyunları biraz perde arkasında kalıyor son birkaç yıldır. Dergimizde incelenmemişler grubundan, yazmamı istediğiniz oyunlar arasında macera türünü bolca görünce şaşırmıyorum o nedenle. *Technobabylon* da zaman zaman zorlayan, bazısı düşündürten bulmacaları, merak uyandıran öyküsü, etkileyici müzik ve seslendirmesiyle "nasıl olmuş da incelemeyi atlamışız?" dedirtti bana bu ay. Piksel tarzı harflerden oluşan yazıları okumakta zorlanmam dışında olumsuz bir yönünü bulamadığım bu özgün, başarılı yapımı macerasever okurlara önerebilirim rahatlıkla. *Cyberpunk 2077* çıkana kadar *Technobabylon*'un 2087 yılıyla idare edeceğiz artık...



Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, ama erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Tekrar belirteyim; çekilişte güzel bir yarış oyununu, Dirt: Showdown kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

8

SON KARAR

Cyberpunk atmosfere gizemli bir polisiye öykü katmayı başarmış bu macera, bir şansı hak ediyor.

80'LERDEN GELEN ADAM

1987'de yayınlanmış bir roman okudum bu ay, Pat Cadigan'ın yazdığı Mindplayers. Gelecekte geçen ve zihin okuma, doğaüstü zekâ yetenekleri ile ilgili güzel bir bilimkurgu olayı, herkese tavsiye ederim.

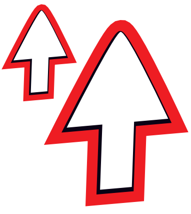


OYNUYORUM

1. Battleborn (PC)
2. Dirt Rally (PC)
3. Infamous: Second Son (PS4)
4. Need For Speed (PS4)
5. Darkest Dungeon (PC)

BEKLİYORUM

1. Hearts of Iron IV (PC)
2. No Man's Sky (PS4)
3. Uncharted 4: A Thief's End (PS4)
4. This is the Police (PC)
5. Mafia III (PS4)



Tür: Dijital Kart Oyunu **Yapım:** Blizzard **Dağıtım:** Blizzard **Dijital İndirme:** Battle.net **Dahası İçin:** eu.battle.net/hearthstone/en





HEARTHSTONE
WHISPERS OF THE OLD GODS

KATUN! KATUUUN! KATUUUUUUUUUUUN! -NURETTİN TAN

Hey gidi zaman ne çabuk geçiyor. Vanilla *WoW* oynarken bizim sunucuda MAIM diye bütün raid'leri temizleyen bir lonca vardı. Rogue'um ile onlara başvurmuştum. O sıra Ahn'Qiraj kastıkları için başvuran herkesten belirli miktarda Poison Resistance istiyorlardı. Bir hafta uğraştım o eşyaları toplamak için ve nihayet MAIM'e girdim. Old Gods ile ilk orada tanıştım. Ahn'Qiraj'ın sonuna kadar gelmiştik ve C'thun diye gocaman bir göz ile kapışacaktık (Katun diye okunuyormuş ya la!). O dönem bir Tank mahrem yerlerini de yırtsa canı en fazla 25.000 - 30.000 arası oluyordu. C'thun ise hata yapana bir milyon hasarı gömüp, atomlarına ayırıyordu. Biz onu kesemedik, sonra lonca dağıldı daha sonra da C'thun'un ayalarının hatalı olduğunu öğrendik. Şimdi o katil C'thun Hearthstone'a konuk oluyor.

Öncelikle Standart Play şerifleriniz hayırlı olsun. Artık öyle her kart ile kafamıza göre oynayamıyoruz. Oynamak isteyen de Wild Play'e gidiyor. Standart'ın olayı son iki sene içinde çıkan ek paketler ve klasik deste kartlarına izin vermesi. Velhasıl birçok karta hoşça kal dedik, desteler ise komple değişti. C'thun Warrior mı ararsınız, Yogg Saron Mage mi istersiniz, N'Zoth Paladin veya Rogue mu? İsteyene yeni Warlock Zoo destemiz de var.

Yogg Saron Mage oynaması gerçekten çok eğlenceli. Teknik olarak deste şöyle; tempo mage destesinin içine yeni çıkan kartlardan Cabalist Tome koyuyorsunuz, SpellSinger ve Etheral Conjurer ile destekledikten sonra karşınıza gelen rakibe başlıyorsunuz büyü yağdırmaya. 10 manaya ulaştığınızda ve şansın da sizin tarafınızda olduğunu hissediyorsanız Yogg Saron'u basıyorsunuz. Yogg'un özelliği oyunda attığınız büyü sayısı kadar rastgele büyüyü rastgele hedeflere sallaması. Yani sonunda Pyro kendi kafanızda patlayabiliyor (patladı!). Eğlenceli ama tehlikeli bir deste.

N'Zoth'un özelliği ise oyuna geldiğinde bütün ölü Deathrattle'a sahip yaratıkları tahtaya geri döndürmesi. Hunter, Paladin ve Rogue genellikle bunu kullanıyor. N'Zoth elinize gelmedi mi patlıyorsunuz o ayrı bir konu.

Gelelim herkesin bedduasını alan C'thun destesine. Bana kalırsa bu eski tanrı ile en iyi oynayan üç sınıf var: Priest, Warrior ve Druid. Oyuna C'thun'un müritlerini tahtaya fırlatarak başlıyorsunuz. Her gelen mürit C'thun'u çoğunlukla güçlendiriyor ya da ona Taunt gibi özellikler katıyor. Diyelim C'thun'u güçlendirdiniz ve oyuna attınız, saldırı gücü kadar rastgele hasarı rastgele düşman hedeflerine fırlatıyor. Tahta temiz, gg easy. Dr. Boom gittikten sonra onun veliahdı olan 7 manalık Twin Emperor ise C'thun destelerinin vazgeçilmezi durumunda.

Hemen hemen hiçbir tanrıya ihtiyacı olmadan iyice güçlenen Shaman ise karşılaştığınızda artık size soğuk terler döktürüyor. Flamewreathed Faceless ve Thing From Below gibi kartlarla ağzınıza ağzınıza zevkle vuruyor.

Blizzard neden Standart oyun gibi bir değişikliğe gitti derseniz mecburdu derim. Grim Patron nerf'ünü hatırlıyorsunuz değil mi? Kart sayısı arttıkça, kartların birbiri ile olan etkileşimini kontrol etmeleri güçleşiyor. Bu hızla giderse iki, üç yıl içinde oyun içinden çıkılamaz bir hal alacak. Bana kalırsa Standart'a geçişin asıl nedeni buydu. Çok mutlu muyum? Hayır, çünkü Goblins vs Gnomes'tan çok alıştığım kartları kullanamamak can sıkıyor (zamanla alışırım orası kesin). Ama yeni meta eğlenceli mi? Evet kesinlikle eğlenceli ve önemli olan da bu.



Karşınızdaki C'Thun'u buff-layan kartları oynamaya başladığı anda anlayın ki oyunu hızlı bir şekilde bitirmeniz lazım (buna masayı terk etmek de dahil!)



MOD-O-MOD DÜZ MODLAR!

MOD DÜNYASINDAN HABERLER

N'aber!

Cowabunga, sevgili okur! Geçtiğimiz ay hayatımın en yoğun aylarından biriydi ve günlerin kaotik yorgunluk misillemelerini çoğunlukla ezberleyip, içinde kaybolabilir hale geldiğim oyunlara modlar kurup bunları kurcalayarak atabildiğimi fark ettim. Bazen bir oyunu kurmak, üzerine seçe beğene mod biriktirmek, sonra da bunları muntazam şekilde, yedek alarak falan kurmak insana tuhaf bir dinlence olabiliyor. Sana daha iyi bir ay diliyor, bu ay rastladığım modları listeliyorum. **-Erim**



GÜCE TAPANLAR

Siz Duke Nukem'in son oyunuyla yarattığı ve kendini düşük notlarla ifade eden hayal kırıklığı dalgasına takılmayın; Duke eskilerdendir, eski oyunları da günümüze kadar hâlâ geçerli kaliteyle garip bir estetiğe sahiptir. Pikselleri sayılan distopik şehir sokaklarında lazer silahlı domuzlarla kapışmaya doyamayan çok. Oynanış mekanikleri de halen eğlendirebiliyor. Hal böyle olunca, bir de üstüne oyunu modlamak pek zor olmayınca, BİR DE üstüne 4 Mayıs gelince, Güç'ü yanında hisseden mod yapımcıları bizim küfürbaz Duke'u alıp Jedi eğitimine tabi tutmayı uygun görmüşler. Sonuç olarak ortaya son derece eğlenceli bir mod çıkmış!

Duke Forces kurulduktan sonra çalıştırdığınız her *Duke Nukem 3D* bölümünü Star Wars karakterleri ve silahlarıyla donatıyor. Türlü force saldırılarınız, ışın kılıcınız, yok etmeniz gereken droidler, klon askerler, lazer ışınlarını geri çevirme, hepsi mevcut! Aradığınız hikâye modu burada değil ama hikâyesini sevdiğiniz Duke modlarıyla birleştirip o hikâyeleri Star Wars silahlarıyla oynamanız mümkün. Bence gayet keyifli olmuş, notunu yüksek veriyor ve bu ay en sevdiğim modlardan biri seçiyorum bunu!

Duke Forces'i ***moddb.com/mods/duke-forces*** *adresinden indirebilirsiniz.*

"ŞÖYLE GÜNÜBİRLİK KAMPA MI GİTSEK!"

Bethesda bence bir sonraki *Fallout* veya *TES* oyununu "toplu geliştirme" falan adı altında komple mod yapımcılarına devretsin. Sadece bütçeyi ve ismi bulup bir de yeni oyun motoru geliştirip modculara oyunu teslim etsin. Zira hiç fark etmiyor, kendi yaptıkları oyunlarda bile modcular her şeyi Bethesda'dan daha iyi yapmayı başarıyor. Bu aralar da herkes Survival modunun sıkıntılarından yakınadursun, **fadignsignal** adlı kullanıcının Nexus'da *Fallout 4* için yayınladığı **Simple Wasteland Camping** moduyla istediğiniz yerde çok güzel bir kamp oluşturabiliyorsunuz. Çadır, kamp ateşi, uyku tulumu, yemek pişirme mekanikleri falan derken bu modu Survival ile birleştirmek apayrı bir zevk oluyor. Ateşin başında ısınma ve oturma animasyonlarınız var, yemek pişirebiliyorsunuz, Dogmeat için ekleyebildiğiniz bir yatak var, çadırınıza lambanız varsa asabiliyorsunuz falan filan! Bayağı keyifli bulduğum bu modu Survival modundaki save sıkıntısını da çözen **No Sleep Till Bedtime** moduyla birleştirmenizi öneriyorum.

SWC**'yi* ***tinyurl.com/ogz104-mod2 *adresinden,* ***NSTB*** *modunu da* ***tinyurl.com/ogz104-mod3*** *'den indirebilirsiniz.*



SAVAŞ HENÜZ BİTMEDİ KUMANDAN!

Stratejiyi genelde sevmem fakat *XCOM* gibi tur bazlı stratejik çatışma oyunlarını nedense çok seviyorum. Ve bu ay ilk *XCOM*'daki çok beğenilen -hatta ikinci oyunun temel yapısına ilham kaynağı olan- mod The Long War'ın yapımcıları Long War Studios, yapımcı Firaxis ile birlikte çalışarak *XCOM 2* için yeni modlar üzerinde çalışmaya başladığını duyurdu ve ilk birkaç modları piyasaya düştü bile. Bir göreve 12 taneye kadar asker götürebilme, yaralanan askerlerin puanlarının düşmesi, daha önce görülmemiş silah ve uzaylı türleri ekleyen **Long War Toolbox** Nexus üzerinden cesur kumandanların beğenisine sunuldu. Ekibin duyurusuna göre 10 yeni uzaylı türü ve yeni asker sınıfları oluşturma özelliği ekleyen modlar da yoldaymış. Valla hayır demeyiz!

Long War Toolbox, ***tinyurl.com/ogz104-mod4*** *adresinde.*

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

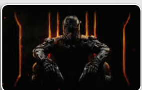
YAYINCILARI ANLAMAK ZOR. ARABA DOLUSU HİT OYUN AYNI AY ÇIKIYOR, SONRASINDA AYLARCA AAA OYUN ARIYOR GÖZÜMÜZ. TAMAM SATIŞLARIN YÜKSEK OLDUĞU AYLAR BELLİDİR DE "BU KADAR" MI FARK EDİYOR CİDDEN?

FPS (First Person Shooter)



DOOM
PC, PS4, X-One

Multiplayer'ı fazla basitleştirilmiş belki ama tek kişilik tarafının psikopatlığı hiçbir şeyde yok! Sürükleyici bir hikâye, dramatik anlar, düşündürücü diyaloglar vs. arıyorsanız yanlış oyundasınız! Burada onların yerini roket atarlar, elektrikli testereler, pompalı tüfekler ve de zibilyon tane iblis almış durumda!



Call of Duty: Black Ops III
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Ucundan da olsa yeni bir şeyler deneyen CoD, bu sene de en çok oynanan FPS ünvanını kaptırmıyor.



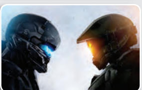
Superhot
PC, X-One
Zamanın siz hareket ettikçe aktığı, hem stratejik hem de şiddetli bir yapım.



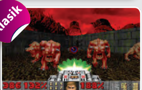
Far Cry Primal
PC, PS4, X-One
Primal, Far Cry formülünü baştan yazmıyor ama Taş Devri'nde geçen kaç açık dünya FPS var ki?



Star Wars: Battlefront
PC, PS4, X-One
Star Wars'un eski üçlemesini biraz olsun seviyorsanız efsane savaşlara iştirak etme fikrine karşı koymak zor.



Halo 5: Guardians
X-One
Serinin hikâyesini tersyüz eden Guardians, hem tek kişilik, hem de çok oyunculu tarafıyla çok sağlam.



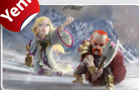
Doom
PC, 360, PSX, GBA...
Hazır köklerine dönen yeni Doom çıkmışken bu curcunayı başlatan yapımı anmadan olmaz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE BANNER SAGA 2
PC

BioWare'den ayrılan yapımcıların elinden çıkan The Banner Saga muhteşemdi. Üçlemenin ikinci oyunuysa öncülünün daha da üstüne çıkabilmeyi başarmış. Viking kültüründen esinlenen etkileyici hikâyesiyle ve derin, taktiksel savaş sistemiyle The Banner Saga 2'nin büyüsüne kapılıp gitmemek pek mümkün değil.



Overfall
PC
RYO-roguelike birleşimi, o çok sevdiğimiz sonsuz yolculuk hissini sonuna kadar yaşatan eşsiz bir yapım.



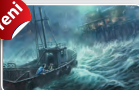
Undertale
PC
Peki ya oyundaki her düşmanın bir kişiliği olsaydı ve onları öldürdüğünüzde gerçekten ölselerdi...?



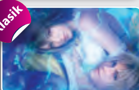
The Witcher 3: Wild Hunt
PC, PS4, X-One
The Witcher 3, hikâyesi, karakterleri, oynanışı ve inanılmaz dünyasıyla şimdiden efsane oldu bile.



Pillars of Eternity
PC
Eski tip RYO'ların size hitap etmeyeceğini düşünüyorsanız Pillars of Eternity fikrinizi kökten değiştirecek.



Fallout 4: Far Harbor
PC, PS4, X-One
Bethesda yine masaya yumruğunu vurdu! Yıkık, devasa bir adada kaybolmayı kim istemez?



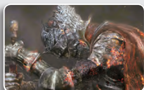
Final Fantasy X - HD Remaster
PC, PS4, PS3
JRYO türünü denemek istiyorsanız PC'ye de çıkan bu zamansız şaheserden daha ideal bir seçenek olamaz.

AKSİYON



UNCHARTED 4: BİR HIRSIZIN SONU
PS4

Dakikalarca sürecek gümbür gümbür çatışmalara girecek, imkânsız platformları aşacak, bulmacalar çözecek, kaçacak, kovalayacak, gizlenecek ve bütün bunları yaparken Naughty Dog'un uzmanlığına ve verdiği emeğe tekrar tekrar hayran kalacaksınız. Uncharted serisine müthiş bir veda...



Dark Souls III
PC, PS4, X-One
Seriye nokta koyan bu şahesere yalnızca tek bir şey denebilir: Yes, indeed...



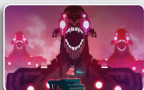
Quantum Break
PC, X-One
Max Payne ve Alan Wake'in yaratıcılarının değişik denemeleri sizi itebilir. İtmezse süper bir aksiyona hazır olun.



Salt and Sanctuary
PC, PS4
Souls serisine benzer çok oyun gördünüz ama bu kadar benzeyenini ve bu kadar iyisini görmediniz.



Hitman
PC, PS4, Xbox One
Bölüm bölüm yayınlanan yeni Hitman, yaşamına küçük küçük başladı ama içeriği giderek zenginleşiyor.



Hyper Light Drifter
PC
Kickstarter'da hedefinin 20 katını toplayan HLD'nin iyi olacağını bekliyorduk ama bu kadarını da beklemiyorduk!



Crash Bandicoot
PSX
Ne kadar harika bir platform oyunu olduğunu bir kez daha hatırladık Uncharted 4 sayesinde.

Furyanın sonu yavaş yavaş geliyor madem, soralım: Şimdiye kadar yapılmış en iyi çizgi roman filmi?

1. *Sam Raimi'nin Spiderman 2 filmi. Üstüne çıkabilen olmadı benim için. - M. İHSAN*
2. *The Dark Knight. Daha iyisinin yapılması imkansız. - EMRE S.*
3. *Watchmen derim, aksini söyleyeni de hırpalarım! - SİNAN*
4. *"Mavi En Sıcak Renktir" diyeceğim. Nihayetinde o da bir çizgi roman uyarlaması. - EREN E.*
5. *Hiçbiri Asterix filmleri kadar kötü olamaz. - ALP*

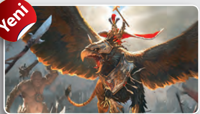
Oynadığına oynayacağına pişman eden, seni güzelim oyundan soğutan bir oyun karakteri oldu mu hiç?

1. *Metal Gear Solid 2'de Raiden... Iyyy! - M. İHSAN*
2. *WoW'daki escort görevlerinde bıdı bıdı konuşan ve yürüyen tüm karakterler - BARAN*
3. *Persona 4'teki Teddy. İlk formu en azından. - EREN E.*
4. *Kratos! İlk oyunda ne kadar sevdiysem 3. oyunda da o kadar nefret etmiştim kendisinden. - SİNAN*
5. *Ashley Graham - RE 4. Hatta aslında NPC koruma görevlerinin tamamı neredeyse. - YASİN*

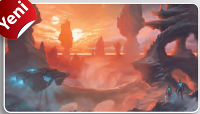
Konsolları, bilgisayarı saymazsak oyunlar için tek seferde en çok parayı ne için harcadın?

1. *Figürler sayılır mı? :) PS4 oyunlarıyla aynı paralar neredeyse. - BARAN*
2. *Dragon Quest 7'nin (Ps1) az sayıdaki orijinal İngilizce versiyonuna 150 lira verdim. Pişman değilim. - EMRE S.*
3. *Half-Life 2: Orange Box'ı 50 TL verip orijinal almıştım. Çok para gelmişti gözüme 2006'da. Ah ahh... - M. İHSAN*
4. *Fallout 4 + Season Pass. Neyse ki pişman değilim. - ALP*
5. *Galiba 2014 Steam yılbaşı indirimlerinde 300 TL gömmüştüm... Hâlâ açıp oynamadıklarım var lağn! - SİNAN*

STRATEJİ



Total War: Warhammer
PC
Total War serisinin fantezi türündeki denemesi Total War: Warhammer "deneme" olmanın çok ötesinde! Creative Assembly kendini aşmış!



Stellaris
PC
Europa Universalis, Hearts of Iron gibi muazzam derin stratejiler yapan Paradox'un bilim kurgu 4x'inden daha azını beklemiyorduk.



XCOM 2
PC
Dünyaya "barış ve huzur" getiren uzaylılara karşı XCOM'u yeniden ayaklandırabilecek misiniz?

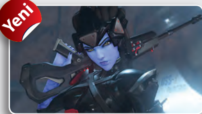


Battlefleet Gothic: Armada
PC
Filolarınız uzay çöpü haline geldikçe çıldıracağınız, müthiş ihtişamlı ve müthiş zor bir gerçek zamanlı strateji.



Civilization V
PC
Biz çoktaaaan ikna olduk. Civilization VI gelene kadar Civ V'i tahtından indirebilecek bir oyun çıkmayacak!

DVO & ONLINE



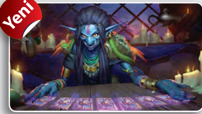
Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!



The Division
PC, PS4, X-One
Ubisoft'un "virüs kıyameti" sonrası oyunu The Division, arkadaşlarla birlikte oynamak için çok iyi bir seçim.



Black Desert Online
PC
Türkiye'den oynaması pek mümkün olmasa da bir DVO'da ne arıyorsanız on kat fazlasını sunuyor Black Desert Online.



Hearthstone: WotOG
PC
Genişleme paketi oyunu bu kadar değiştirdiğinde genelde büyük tepki alır. Çoğunluğu bu kadar memnun edebilmek büyük başarı.



Star Wars: The Old Republic
PC
Çok badireler atlattı, çok eleştirildi ama şu an en sağlam ücretsiz DVO'lardan biri olduğu da su götürmez bir gerçek.

YARIŞ & SİMÜLASYON



American Truck Simulator
PC
Avrupa şehirlerinden sonra, bitmek bilmeyen Amerikan yollarında direksiyon sallamaya başlıyoruz.



Dirt Rally
PC, PS4, X-One
Başka yarış türlerine benzemez ralli, çok farklı bir heyecanı vardır. Ve bu heyecanı Dirt Rally'den daha iyi yansıtanı yok!



Trackmania Turbo
PC, PS4, X-One
Gerçekçilik, çarpışma fiziği, yerçekimi gibi şeyleri ikinci plana atın. Trackmania Turbo'da hız ve eğlence her şeyin önünde!



Forza Motorsport 6
X-One
450 araba ve arkadaşlarınızın yarışlarına karşı mücadele ettiğiniz Drivatar sistemiyle, simülasyon tutkunlarını kendine âşık edecek.



Elite Dangerous
PC, X-One
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende uzun süre takılacaksınız.

AYIN ALTIN OYUNLARI



UNCHARTED 4



TOTAL WAR: WARHAMMER



OVERWATCH

SANAT & SPOR

Football Manager 2016
PC
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilikle SI Games takipçilerini yine memnun etti.

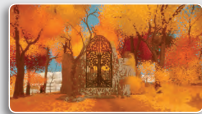
NBA 2K16
PC, PS4, X-One, PS3, 360
17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi 2016'da yine rakipsiz, yine türünün en gerçekçisi ve en eğlencelisi.

FIFA 16
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Her sene gelişmeyi sürdürdü belki ama FIFA serisinin bu kadar çok oyuncunun gözüne girdiği bir yıl da olmamıştı.

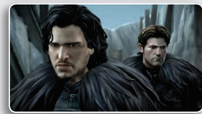
Superbeat Xonic
Vita
Elektronik müziğe herhangi bir ilginiz yoksa bile size türü kafanıza vura vura sevdirecek, inanılmaz bir ritim oyunu.

Guitar Hero Live
PS4, X-One, Wii U, PS3, 360
2x3, toplam 6 tuşlu yeni gitarına ilk başta şüpheyle yaklaşmıştık ama gördük ki harika olmuş! Oyundan da içerik fışkırıyor ayrıca!

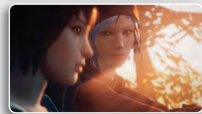
MACERA & BULMACA



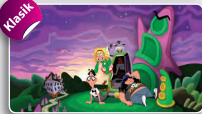
The Witness
PC, PS4
Braid'in yapımcısının yıllardır beklenen yeni oyunu The Witness, hem merak duygunuzu gıdıklayan, hem de kafa yedirten bulmacalarla dolu.



Game of Thrones
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Tam da dizinin yeni sezonu sürerken havaya girmek için Telltale'in Game of Thrones'u çok iyi bir seçenek. İkinci sezon da yolda ayrıca.



Life is Strange
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yaşattığı sayısız unutulmaz anla birçok kişi için son yılların en iyi macera oyunlarındandı Life is Strange. Türü sevmiyorsanız bile göz atmalısınız.



Day of the Tentacle - Remastered
PC, PS4, Vita
Eğer macera oyunlarını seviyorsanız oynamamanın düşünülemeyeceği bir LucasArts klasiği. Remastered'ı da son derece başarılı.



Kathy Rain
PC
Karakterleriyle içinizi ısıtacak, hikâyesiyle merak ettirecek, son derece başarılı bir piksel-art macera oyunu.

BİR GARİP OYUN

Firewatch
PC, PS4
Aslında hiç de garip olmayan, gayet insani bir oyun Firewatch. Yürüme simulasyonu türünün en başarılı örneklerinden.

Stardew Valley
PC
"Farmville gibi bir şey ne kadar iyi olabilir ki?" diyorsanız şöyle söyleyelim: Yılın en iyilerinden biri!

Chicku
PC, Vita
Kaslı tavukların birbirlerini en vahşi şekillerde katlettiği Chicku'da aynı bilgisayar başında 4 kişi sinir krizine girebilirsiniz!

Super Mario Maker
Wii U
Kendi Mario bölümünüzü tasarlayabildiğiniz ve tasarlanan bölümleri de direkt indirebildiğiniz oyun çoktan fenomen haline geldi.

Journey
PS3, PS4
PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız bir an önce denemeniz lazım.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

"Yaz kuraklığı" klişesine alıştık ama bu yaz cidden bayağı sıkıntılı. 2-3 niş isim ve bağımsızlar dışında etrafta toz topakları uçacak.

HAZİRAN '16	
One Piece: Burning Blood	3 Haziran
Dangerous Golf	3 Haziran
Hearts of Iron IV	6 Haziran
Edge of Nowhere	6 Haziran
SteamWorld Heist HD	8 Haziran
Mirror's Edge: Catalyst	9 Haziran
Kirby: Planet Robobot	10 Haziran
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	10 Haziran
Grand Kingdom	17 Haziran
Umbrella Corps	21 Haziran
Odin Sphere Leifthrasir	24 Haziran
Mighty No. 9	24 Haziran
Tokyo Mirage Sessions #FE	24 Haziran
Lego Star Wars: The Force Awakens	28 Haziran
The Technomancer	28 Haziran
Zero Time Dilemma	30 Haziran
TEMMUZ '16	
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz
JoJo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven	1 Temmuz
Song of the Deep	12 Temmuz
Ghostbusters	12 Temmuz
Monster Hunter: Generations	15 Temmuz
I Am Setsuna	19 Temmuz
Batman: Return to Arkham	29 Temmuz



BFG
BIG FRIENDLY GIANT

RÜYALARI YAKALAMAYA HAZIR MISINIZ?





JAMES AND THE GIANT PEACH (1996)

WILLY WONKA & THE CHOCOLATE FACTORY (1971)

Muazzam bir hayal gücüyle kotarılmış, beni alıp götürecek bir filmin varlığını özledim. Geçen yılki *Pan* hüsranından ve bu yılın da süper kahramanların geçit töreni gibi olmasından mütevellit şöyle dünyasında keyifle kaybolup izlerken hiçbir şeyi umursamayacağımız bir film izleyemedik. Hal böyle olunca Hollywood amca boş durmamış ve tarihte en çok sevilen çocuk romanlarından biri olan *BFG*'yi hem de efsane yönetmen **Steven Spielberg**'ün ellerinden izleme şansını bize sunmuş. Eh bize de keyfini sürmek düşüyor tabii ki bu durumun.

BFG (Büyük Dost Canlısı Dev) pek çok klasik çocuk romanı yazarı **Roald Dahl**'ın, yazıldığı dönemden bu yana popüleritesini yitirmemiş kitabından uyarlanıyor ve hayal gücünün sınırlarında dolaşan bir macerayı anlatıyor. Londra'daki bir yetimhanede yaşayan Sophie'nin renksiz ve sıkıcı yaşamı bir gece aniden camında beliren BFG ile değişiverir. Bu iyi kalpli dev onu da beraberinde kendi ülkesine götürür ve birlikte çocuklara yollamak için güzel rüyalar yakalamaya başlarlar. Ancak bir sorun vardır; BFG buranın tek yerlisi değildir ve onun iki katı büyüklüğünde insan yiyen devler de burayı mesken edinmiştir. İkilinin macerası olmadık yollara sapacak ve dostluklarını sınayacaktır.

Bu öykü size ne kadar ilginç geldi bilmemekle beraber, kariyerinde çocuklara yönelik pek çok iç ısıtan film bulunan yönetmen **Spielberg**'e benim güvenim tam. Zaten Cannes Film Festivali'nde yapılan ilk gösterimden gelen duyumlar da filmin iyi çıktığı yönünde. Ayrıca şöyle de bir detay var ki esas düğüm orada çözülüyor: 1991'den beri üzerinde çalışılan film pek çok el değiştirdikten sonra nihayet Spielberg'ün masasına geldiğinde senaryo için aklında tek isim vardır ve o da sevimli uzaylı E.T.'mizin senaristi **Melissa Matthison**'dan başkası değil. Yakın zamanda dünyamızdan göçen bu güzel insana adanmışlığıyla da gözleri nemlendirecek gibi duruyor *BFG*. Kendisinin 20 yıldan sonra yazdığı ilk senaryo olması da projeye ne kadar önem verildiğinin bir göstergesi.

Tabii tüm o fantastik mekânlar, devler ve rüyalar fragmanlarda gördüğümüz etkileyici hallerine kolay kolay ulaşmamış. Bütün devlerin teknoloji ve sanatın son noktasında duran CGI yaratımlar olduğu bir sır değil. Fakat bu dijital maskelerin ardında onlara hayat veren oyuncuların yeteneği olmasa onca teknoloji çöp konumuna gelebilirdi. Neyse ki ana karakterimiz BFG olmak üzere bu tuhaf arkadaşların hepsi emin ellerde. Geçen yıl en iyi yardımcı erkek oyuncu Oscar'ını kucaklayan (yine bir Spielberg filmi olan *Bridge of Spies* ile) **Mark Rylance**'ı aşırı gelişmiş kulakları olan sevimli devimiz rolünde göreceğiz. Sophie karakterindeyse ilk sinema deneyimiyle **Ruby Barnhill** var. **Spielberg**'ün çocuk oyuncularla olan özel iletişimi yıllardır filmine gerçekçi duygular ve duygusallığı bol sahneler olarak dönmüştür, burada da karavana yapacağını düşünmüyorum. Sonuçta adam *E.T.*, *Hook*, *Yapay Zekâ* ve *Jurassic Park* çekmiş yahu, çocukları oynatmayı ondan iyi kim bilecek?

Hani şöyle bir bakınca epey garantili bir yatırım gibi değil mi bu film? Çok sevilen bir çocuk romanı, çok sevilen bir yönetmen tarafından ve Disney gibi piyasanın lideri bir stüdyonun elinde çekiliyor, başarısız olması mümkün mü sizce? Olmasın da zaten. Zira her gün rüyaları yakalayıp çocukların zihnine üfleyen bir dev hakkında filmler izlemiyoruz.

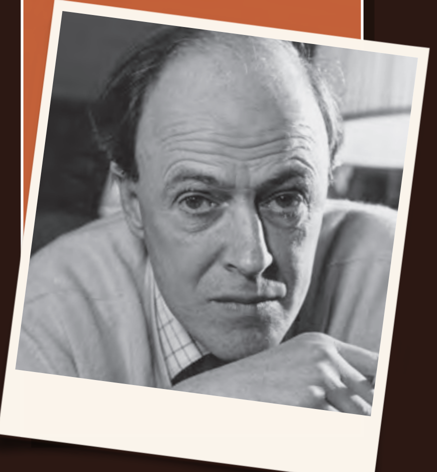
Tüm bu iyi sinyaller gösteriyor ki **Spielberg** yine yapmış yapacağını. 2011 yapımı hayli enerjik ve eğlenceli **Ten Ten** filminden beridir yönetmenin çocuksu yanına şahit olamıyorduk doğrusu. Hatta aradaki bilim-kurgu ağırlıklı filmleri es geçersek 1991'deki *Hook*'tan beri de kendisini fantastik ortamlarda görememekteyiz. Başta da dediğim gibi özledim böyle bir kaçış filmini, hayallerin ötesindeki bir diyarda kaybolup bu dünyayı unutmayı. Siz de benim gibi düşünüyorsanız *BFG* bu yazın en keyifli seçeneği olacaktır şüphesiz. Çok fena ters köşe yapmazsa tabi. Yapmaz ama, merak etmeyin. **-Eren E.**



Yönetmen: Steven Spielberg **Oyuncular:** Mark Rylance, Ruby Barnhill, Rebecca Hall **Vizyon Tarihi:** 1 Temmuz 2016

UYARLAMA DENDİ Mİ: ROALD DAHL

Kitaplarıyla uzun yıllar boyunca çocuklara ilham veren ünlü İngiliz yazarın bitmek tükenmek bilmeyen hayal gücü olmasaydı Hollywood'un başı epey ağrırdı diye tahmin ediyorum. Düşünsenize bir; devasa bir çikolata fabrikasına seyahat ettiğimiz ve buranın tuhaf sahibi Willy Wonka ile tanıştığımız eseri Charlie and the Chocolate Factory tam iki kere sinemaya uyarlandı. Dev bir şeftalinin içindeki fantastik dünyaya girip kötücül teyzelerinden kaçmaya çalışan James'in sürreal öyküsünü anlatan James and the Giant Peach ise harika bir stop-motion animasyona malzeme olmuştu. Dahi küçük kız Matilda'nın dünyaya karşı mücadelesi, bir hamster'a dönüşmesine rağmen kötücül cadıları engellemeye çalışan Luke'un akıl almaz macerası ve bir aile kurmuş olsa da eski serserilik günlerini özleyen Mr. Fox'un saftirik fablı hep iyi sinema uyarlamalarıyla karşımıza geldiler. Dahl'ın kimi kısa öyküleri ve daha alengirli korku hikâyeleriyse TV'de yerini bulmakta zorlanmadı. Eh, 20. yy'ın en çok okunan yazarlarından birisinden de daha az bir performans beklenmezdi herhalde.





ASSASSIN'S CREED'DEN FİLM OLUR MU?

EREN E. VS ERİM

Nihayet Assassin's Creed'in ilk fragmanı düştü ve dergi kulisinde ateşli bir tartışma başlattı. Baktık muhabbet uzuyor, sizi bu tartışmadan mahrum bırakmamak için bir kez de klavyeler önünde tartışalım dedik. Geyikten hallice tartışmamıza siz de katılmak ister misiniz?

Eren E: AC oyunlarını ilk çıktığından beri seven biri olarak fragman beni heyecanlandırdı abi. Ortamlar, renkler, karakterler gayet olması gerektiği gibiydi. Facia müzik seçimini (neden Kayne West, neden!?) bir kenara koyarsak ilk izlenimlerim oldukça olumlu benim. Sen ne dersin Erim?

Erim: Ben filmi gömeceğim biraz, zira hiç eğlenceli olacağını sanmıyorum. Fassbender'ın tipini bile AC'ye uygun göremiyorum. Ayrıca umarım kendisi Desmond'ı oynamıyordur. Şimdiden söyleyeyim, filmin çoğu boş ve klişe ötesi Hollywood aksiyonu olacak. Fassbender ileride bu projede oynadığı hatırlamak dahi istemeyecek. Film boyunca oyundaki mekaniklere gönderme yapan üç-beş sahne olacak (leap of faith gibi) ama onunla da kalacak olayın AC yönü.

EE: Vur dedik öldürdün be Erim :D Hemen toparlamak gerekirse Fassbender filmde Desmond'ı oynamıyor, hatta film oyunlardan bağımsız bir hikâye anlatıyor. Adamımız Callum Lynch, Desmond'a benzer bir tip, orası öyle. Bunun atasının adı da Aguliar. Ayrıca oyunlarda hiç görmediğimiz İspanya Engizisyonu dönemine gideceğiz ki sırf o bile beni gaza getirmeye yetti. Hollywood klişeleri olmazsa olmaz zaten, onlardan kaçışımız yok. Peki, filmin %35 geçmişte %65 günümüzde geçmesine ne laflar hazırladın?

E: Abstergo ve günümüzde geçen diğer kısımlar bence serinin en güzel taraflarıydı. Oraya takılmıyorum ben çok. Sinemanın anlayamadığı şu: AC gibi oyunlar, zaten sinemada yıllarca gösterilen klişelerden beslenerek büyümüş seriler. Modern video oyunları, filmlerin klişe ama havalı taraflarını alır ve üstüne oynar. O noktada ya filmi o absürtlüğüyle kabul edip zıpır ve aşırı "oyunumsu" bir film yaparsın -ki bunu yapmıyorlar- ya da aynı konsepti alıp daha "gerçekçi" işlemeye çalışırsın ki, bununla da sadece iki şey başarılır: Kaynak materyal olan oyunla alakası kalmamış bir oyun filmi veya kendisini diğer filmlerden ayırt edecek hiçbir "özel" tarafı kalmamış bir sinema filmi.

EE: Haksız sayılmazsın ama ben yönetmen oyuncu kombinasyonuna Macbeth örneği üzerinden gayet güveniyorum. Ayrıca Fassbender'in filmde yapımcı olduğu da düşünülürse adam kendini bayağı bir adamış görünüyor projeye, hani tongaya basacağını düşünmüyorum pek. Filmin %65'inin günümüzde geçmesine gelirsek. Çoğu kahramanın orijin filminde genelde yarıdan sonra adamımızı olmuş haliyle görmeye başlarız ve toplamda yarım saat gözüküp filmi tamamlar. İlk Spider-Man, ilk Iron Man buna güzel örnekler. Tabii burada günümüz kısımlarında anlatılacak hikâye önem kazanıyor epey.

E: Olabilir ama bu filmin klişelerle dolu olacağını gerçeğini değiştirmez bence. Sıralayayım hatta bak bazılarını;

Filmde olması garanti sahneler:

- Fassbender garip rüyalar görecek.
- Bir tane kendisinden daha yetenekli süikastçi olacak başta, sonra Fassbender bunu geçip daha iyi olacak.
- Abstergo lideri, ideolojisini açıklayan bir konuşma yapacak.
- Fassbender tepeden gelen ve kas şekillerini keskinleştiren ışıklandırma eşliğinde üstsüz gösterilecek.
- Hidden blade, hook blade, gun blade, alayı olacak filmde ama birer kere kullanılacaklar.
- Filmin sonunda yavaşça yükselen bir müzik eşliğinde Fassbender'ın "Nothing you know to be true is actually true. I am [Burada karakterin adı olur], and I'm an assassin!" demesiyle alakasız dubstep müziğe bağlayan credits ekranıyla film kapanacak.

Bunlardan herhangi birini filmde göremezseniz bir daha da hiçbir konuda görüşlerimi ciddiye almayın :D

EE: Olur almayız :D Yalnız ne takılmışsın be klişelere, o kadar soru sordum bir yanıt alamadım :) Ama ben halen pozitif taraftayım abi. Aralık'ta dananın kuyruğu iyi ya da kötü kopacak, o zaman bir video çekeriz olmadı.

E: Süper olur :)

İLLÜSTRASYON *EREN ERYÜREKLİ*



HULK'I YALNIZ GÖRECEK MİYİZ?

Karakter olarak çok sevilse de bir türlü hak ettiği solo filme kavuşamadı Hulk. 2003 ve 2008 yıllarında gördüğümüz filmlerin ardından Marvel Sinematik Evreni'ne Mark Ruffalo ile tekrar giren Hulk, o günden beri bir solo film arayışında. Ruffalo'nun yaptığı bir röportaj bu solo filmin neden gelmediğini az buçuk açıklar nitelikte: "Sanırım solo film için hâlâ uğraşıyorlar. Fakat Marvel ve Universal iyi geçinemeyen firmalar. Tabii bu durum da filmi bekleyen bizlerin aleyhine işliyor..." Universal ne alaka diyenleriniz olacaktır. Şöyle ki Hulk karakteri Disney'in çektiği filmlerde yer alıyordu. Ancak daha öncesinde (2003 senesindeki filmde) haklar Universal'in elindeydi. Ancak Universal parayı denkleştiremeyince Hulk'ın hakları Marvel'a geri dönmüştü... Yani en azından biz öyle zannediyorduk. Ama Ruffalo'nun sözleri Universal'ın solo filmde hâlâ söz hakkı olduğunu gösteriyor. Anlaşın artık arkadaşlar! **-Enis**



"KADIN DÜŞMAN OLMAZ"

Açıkçası Marvel külliyatına göz attığımda Iron-Man 3'ün "en kötüler" listesinde zirveye oynayabileceğini düşünüyorum. Fakat yine de Downey Jr. hatırına göz attığım, eh peki diyerek bir daha hatırlamamak üzere unuttuğum bir filmdi kendisi. Ama görünen o ki, bu son haberle birlikte film uzun bir süre aklımda yer edecek.

Filmin yazarı ve yönetmeni Shane Black, geçtiğimiz günlerde verdiği bir röportajda Iron-Man 3 sırlarından birini ifşa etti. Filmde Guy Pearce'ın hayat verdiği Killan isimli kötü karakterin başlangıçta bir kadın olarak kurgulandığını, senaryonun sonradan değiştiğini belirtti. E, peki niye değişti? Çünkü senaryoyu gönderdikleri Marvel "üst yönetim kurulu" kadın bir kötü karakteri asla kabul edemeyecekleri cevabını vermiş. Neden mi? "Çünkü karakterin oyuncakları az satar"mış. En azından dürüst davranmışlar diyeceğim de, bu ne artık ya! **-Enis**



KISA HABERLER

YENİ BOND BELLİ OLDU GİBİ

Daniel Craig'in yeni Bond filmi için 100 milyon doları reddetmesinin ardından yeni 007'nin kim olacağı merak konusuydu. Söylentiler yapımcıların Jamie Bell ile görüştüğü yönünde, 30 yaşındaki İngiliz aktör işler yolunda giderse Bond karakterini yıllarca taşıyabilir.

HOPKINS'TEN ÖNCE GIBSON VARDI

Mel Gibson verdiği bir röportajda zamanında Thor'un babası Odin rolü için kendisine teklif geldiğini ama kabul etmediğini belirtti. Gibson'ın reddettiği rolü Anthony Hopkins üstlenmişti. Acaba Mel, çizgi-roman filmlerinin şu anki popülerliğini görünce pişman olmuş mudur?

EMEKLİ WONDER WOMAN'DAN YENİSİNE MESAJ

Wonder Woman karakterini ilk kez ekranda canlandıran Lynda Carter, yeni gelecek Wonder Woman filmiyle ilgili "bence kadın bir yönetmen tarafından çekilmeli ve Wonder Woman'ın kim olduğunu anlatmalılar... ki zaten öyle de yapıyorlar. O yüzden harika olacak" dedi. Emekli WW onayı verdiğine göre...

INDIANA JONES

KAMÇI, ŞAPKA VE MACERA

Lara ve Nathan'dan önce o vardı. Onların keşfettiği antik uygarlıklar ve hazineler yalnızca ustalarının geride bıraktıklarıdır desem abartmış olmam herhalde. O tam adıyla Dr. Henry Walton "Indiana" Jones Jr. veya siz ona kısaca Indy de diyebilirsiniz. Ama tüm o isimlerin ardında kendisi su katılmamış bir maceracı, zeki bir arkeolog ve onca olayın arasında çapkınlığa da vakit bulabilen sinemanın en eğlenceli ve gerçek karakterlerinden biridir. Pek çok macerasından sağ kurtulmasınıysa yumruklarına olduğu kadar keskin zekâsına da borçlu oluşu, yıllar içinde arka planı çokça doldurulan bu karakterle olan bağımızı kuvvetlendirip yanında yer almamızı sağlar her seferinde.

"ARKEOLOJİNİN %70'İ KÜTÜPHANEDE YAPILIR"

George Lucas ve Steven Spielberg'ün olmadığı bir dünya hayal edin; elimizde ne Star Wars, ne Jurassic Park ne de Indiana Jones olurdu (vazgeçtim, hayal etmeyin). İşte bu iki dahi insanın ilk Star Wars'un sinemalarda yarattığı devrimin akabinde Hawaii'de sakin bir akşamüstündeki muhabbetleri sırasında ilk adımlar atılmış Indy için. Spielberg eğlenceli bir şeyler çekme isteğini belirttiğinde Lucas ikisinin de sevdiği 1930'ların hafifsıklet komedi macera serilerini önermiş ve buradan sonrası da bildiğiniz gibi. Rol için düşünülen ilk isim Harrison Ford olsa da fötr şapka ona gelene kadar epey bir zaman geçmesi gerekmiş. Özellikle Magnum dizisinin yıldızı Tom Selleck bir ara neredeyse kırbacı eline alacak gibi olsa da talihin okları nihayetinde Harrison Ford'u göstermiş ve **Raiders of the Lost Ark**'ın çekimlerine 3 hafta kala ileride ne kadar efsane bir karakter olacağını bilmeden karizmatik arkeoloğumuz oluvermiş Ford.

Indy neden bu kadar sevildi sorusuna yanıt vermek çok kolay olmasa da şansımı denemekten zarar gelmez diyorum. Bir kere kendisi normal zamanlarda üniversitede saygın bir arkeoloji profesörüyken, boş zamanlarında da gözü pek bir maceracı kimliğine bürünen, süper güçleri olmayan bir *"süper kahraman"*. Indy gayet insani korkulara sahip ("Yılanlar. Neden hep yılanlar olmak zorunda ki ?"), dayağı yediğinde yaraları sarılması gereken, aksiyonun göbeğinde komik durumlara düşen, bir baba figürünün özlemini çeken (kendi babasıyla olan diyaloglarından anladığımız üzere) hafiften yalnız bir adamdır. Zaten onca kadınla olan ilişkisinden sonra (ki işin bu kısmı karakterin James Bond etkilenmesinin bir yansıması) ilk aşklarından *Marion* ile geç de olsa dünya evine girebilmesi hep bu eksik kalmışlıklarından. İzleyici olarak Dr. Jones'a becerileri bir yana, en çok kusurlarından sebep sempati besler ve onun tarafını tutarız. İşin macera yönü her ne kadar çok eğlenceli ve enerji yüklü olsa da tüm o fanteziyi kabul edebilmemizin nedeni ana karakterin çok iyi betimlenmiş olmasıdır. Ona boşuna sinema tarihindeki en iyi karakterlerden biri yaftası yapıştırılmıyor sonuçta.

INDY'NİN MİRASI

Her ne kadar 4. film bizi biraz üzmüşse de Indy'nin 30'ların kaçış edebiyatı ve 50'lerin B-filmlerinden beslenen ve kendinden sonra gelenleri beslemeye devam ettiği o naif hissiyatı hiç kaybolmadı. Sinemada *The Mummy*, *National Treasure*, *Karayip Korsanları* gibi serilerle devam eden bu "açık hava macerası" konseptinin bayrağını video oyunlarında Tomb Raider ve Uncharted serileri başarıyla taşıdı.

5. Indiana Jones filminin yolda olduğu düşünüldüğünde ve bizdeki bitmek bilmez kaçış merakını da eklendiğinizde daha uzun yıllar Dr. Jones'la maceradan maceraya atılacağımız kesin gibi. **-Eren E.**



TOP 10 INDY ANLARI

10 Bunu koymasam olmazdı sanırım. 4. filmde Indy nükleer denemeler için kullanılan bir test kasabasına gelir. Tabii nükleer füzenin de kafasında patlaması gecikmez. Kurtarıcısıysa artık hangi metalden yapılmışsa nükleer bombaya bile dayanabilen bir buzdolabıdır.

9 Serinin ikinci filmi Temple of Doom epey karanlıktır. Ama özellikle bir ziyafet sahnesi vardır ki filmi çocukluğunda izleyen bizlerin sofraya gelen maymun beynine olan tepkisi Willie Scott'ınkiyle aynıdır. Yemeğin kesik şempanze kafasında gelmesiyse işin sunum kısmının abartıldığını düşündürür.

8 Yine ikinci filmden gidelim. Indy ve küçük yardımcısı Short Round mızraklı tavanı yere doğru inen bir odada mahsur kalırlar. Şımarık şarkıcı Willie ise onları kurtarabilecek tek kişidir, tabii bunun için elini görülmedik böceklerle dolu bir mekanizmaya sokması gerekir. Sahne ilerledikçe gerilelim mi gülelim mi bilemeyiz biz de.

7 İkinci filmin sonlarındaki asma köprüyü indirme mevzusu herhalde Indy'nin yaptığı en çılgınca hareketlerden biridir. Aşağıya adamlar düştükçe löpür löpür götüren timsahların mutluluğu ise görülmeye değerdir.

6 The Last Crusade'de Baba Jones'un onları taramaya gelen uçağı şemsiyesiyle kumsaldaki kuşları havalandırarak düşürmesi saçmalıkla dehanın buluştuğu o ince çizgide giden harika bir an yaratır.

5 Yine 3. filmde babasının günlüğünü bulmaya Berlin'e gelen kamufle olmuş bir Indy, günlüğü çıkan kargaşada olabilecek en yanlış kişiye verir. Adolph Hitler'e. O da imzalayıp geri verir. Ucuz atlattık!

4 İlk filmde Dr. Jones Kutsal Ahit'in peşindedir. Epeyce ürkünçlü final sahnesinde sandık açılır ve gazabı etrafa tüm şiddetiyle çöker. Nazilerse kelimenin tam manasıyla "dağılırlar". Özellikle Toht'un eriyen yüzü hâlâ çok etkileyici.

3 3. filmin tank savaşı kısmı çekilmiş en iyi aksiyon sahnelerinden biridir. Özellikle finalde Indy'nin öldüğünü sanan dostlarının ve babasının üzüntülü ifadelerine karşılık Dr. Jones'un derbeder biçimde arkalarından tırmanıp gelmesi gülme krizine sokar.

2 Raiders of the Lost Ark'ın girişindeki bu sahne o kadar ikoniktir ki tekrar tekrar taklit edilmekten bıkılmamıştır. Unutulmuş bir tapınaktaki altın heykelciği almaya çalışan Indy ağırlığı yanlış hesaplar ve bir takım tuzakları harekete geçirip epeyce aksiyonlu bir kaçışa imza atar. Tabii bir de yuvarlanan kaya vardır başrolde.

1 Tabii ki o sahne. Kovalamacadan yorgun düşmüş bir Indy vs. asar keser modülünde kılıç hünerlerini sergileyen bir savaşçı. Kim kazanır dersiniz? Bildiniz, o efsane altıpatların tek bir kurşunu adamı yere serer, Harrison Ford'un buradaki yüz ifadesiyse eşsizdir. Sahnenin Ford'un o gün hasta olmasından dolayı kısa kesilip bu hale gelmiş olmasıysa olabilecek en güzel tesadüflerdendir.



"Tanrı'yla konuşmak mı istiyorsun? O zaman beraber gidip onu görelim, yapacak daha iyi bir işim yok..."



ABSÜRT KORKU FİLMLERİ

Hepimiz ağzımızı açtığımızda okuduğumuz, izlediğimiz şeylerin kaliteli olması gerektiğini söylüyoruz. Zaman kaybına tahammülümüz yok. Ama itiraf edin; çirkinliğin, kalitesizliğin de kendine has bir çekiciliği var. Her zaman değil canım, bazen... Özellikle de korku filmleri söz konusu olduğunda. Yahu şu listedekileri bir izleyin bak, demek istediğimi anlayacaksınız. Ortamlarda yine "ben hep Shining izliyorum" dersiniz, n'olacak!



BRAINDEAD

Peter Jackson Oscar'lı saygın bir yönetmen olarak anılmadan önce böyle zombili, kanlı ve komik filmler çekiyordu. Braindead ise onun bu konudaki ustalık eseri diyebiliriz. Zombi rahiple hemşireden olma zombi bir bebek, kulak çorbası, maymunumsu tuhaf bir yaratık ve görüp görebileceğiniz en kanlı finallerden biri bu filmde. Gülerken kusabilir, kusarken gülebilirsiniz. Öylesine acayip bir "şey" kendisi. **-Eren E.**



BLACK SHEEP

Yeni Zelanda'daki koyun nüfusu insan nüfusunun tam 10 katı. Bu 40 milyon koyunun insan eti yiyen canavarlara dönüştüğünü ve hatta koyunlar tarafından ısırılan insanların da koyuna dönüşmeye başladığını hayal edin... Velhasıl kamyonetle uçurumdan uçan koyun sahnesini yıllardır unutamıyorum **-Emre S.**

DEATH BED: THE BED THAT EATS

Fikir olarak aşmış bu filmde olaylar şöyle gelişiyor: İblisin biri işsizlikten bir hatuna âşık olur, tabii kız akıllı, kabul etmez. İblis de vay kara talihim der ve bir "yatağı" ele geçirir. Evet, yatak. Yatılan. Neyse sonra bu yatak milleti yemeye başlar ve iskeletlerini dışarı atarken ruhlarını da bir tabloda toplar. Orada toplarlananlar sonraki kurbanlar hakkında yorum yapar falan kafalar epey iyi yani anlayacağınız. **-Eren E.**





BLACULA & BLACKENSTEIN

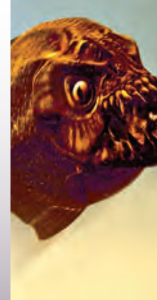
İstismar sineması bol çeşitli olsa da en absürtlerinden biri blaxplotation filmleri bence. Zenci vampir Blacula ve gene zenci Frankenstein canavarı Blackenstein'ı düşünün mesela. Afro saçlar, fonda funk müzik, geniş kalçalı zenci hanımlar, terör estirilen beyaz ırk falan. Madafaka korku filmleri dostum! **-Emre S.**



ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

Bir aralar çizgi film olarak televizyona da konuk olan Katil Domatesler, Hitchcock'un Kuşlar filmini tiye alan ve bir deney sonucu canavarlaşan domateslerin saçtığı "dehşeti" konu alır. Eleştirmenler tarafından yerden yere vurulmasına rağmen çok geçmeden adını kült klasiklerin arasına yazdıran filmin üç tane de devamı var. **-İhsan**

MEGA PIRANHA



Kocaman kocaman piranalar, okyanustan fırlayarak insanlara saldırıyorlar. Tabii insanlar şok, insanlar şaşkın. Ama aralarında bir adam var. Kaslı. Zeki. Sahilde yerde yatarken sudan fırlayan piranaları tekmeyle dövüyor. Yetti mi? Hayır. Roketatar falan atıyor Piranalara. İnanılmaz. Başyaptı. Evet, yaptı. **-Enis**



CRITTERS SERİSİ

Bu uzaylı küçük yaratıklar toplaşıp dev bir top olurlardı ve önlerine gelen her şeyi yerlerdi. Filmler de bundan ibaretti zaten, ama her nasılsa 4 tane çekmişler bundan (ki birinde oscarlık bir performansla Di Caprio da mevcut). Katamari oyunları bunlardan esinlenmediyse ben de Gizmo olayım. **-Eren E.**

ZOMBEAVERS



Bu filmde bir gençlik kampına akın akın saldıran "etobur" kunduzların mı, yoksa ısırılan gençlerin kuzduz-insan karışımı, dişlek canavarlara dönüşmesinin daha absürd olduğuna hâlâ karar veremiyorum. Kesin olan bir şey varsa korkutmak yerine bol bol kahkaha attırdığı... **-İhsan**



RUBBER

Kasabaları kuşatan canavarları gördünüz, zombileri gördünüz, canavarları gördünüz. Sıra... araba lastiğinde! Evet! Tüm kasabayı kuşatan, kimsenin dışarı çıkmasına izin vermeyen, deneyen herkesi öldüren bir araba lastiği! Lastik deyip geçmemek lazım. Filmin en güzel kızına cinsel bir ilgi duymasını saymıyorum bile! **-İhsan**

NIGHT OF THE LEPUS

İlk Matrix filminde kaşıkçı çocuk televizyonda bir film izler hani tavşanlı mavşanlı. İşte bu o film. Saçma sapan deneyler sonucu devleşen ve her ne hikmetse et yemeye başlayan tavşanların sakin bir kasabada terör estirmeleri fikri artık kimin aklına geldiyse Allah onu ıslah etsin diyor, bu beyin terk filmi çektikleri için de tüm ekibi kutluyoruz. **-Eren E.**





ORIGINAL SIN

WATCHER'IN GÖZÜ KALMIŞ NE YAPALIM?

Marvel'in en iddialı ve ilginç olaylarından biri olan *Original Sin* nihayet dilimize çevrildi ve hızlıca çizgi roman severlerle buluştu. Marvel tarihinin en büyük olaylarından biri sayılmasa da *Original Sin* Marvel'ın en büyük cinayet romanı olarak akıllara kazındı. "Herkesin bir günahı vardır" mottosuyla yola çıkan hikâyede Uhatu, yani namı diğer Watcher öldürülür. Peki ama görevi kendi bölgesi dahilinde bulunan neredeyse tüm boyutları gözlemek olan bir uzaylıyı kim öldürmek ister? İşte bu sorunun cevabını Nick Fury'nin kostümlü çocukları ve eski bir Avenger olan Black Panther'in kurduğu ekip araştırmaya başlar. Süper kahramanlarımızın Uhatu'nun katiline yaklaştıkları her adımda bizler de karakterlerin geçmişleri hakkında ilginç sırları öğrenmeye başlarız.

Original Sin'i ilginç kılan en önemli unsurlardan bir tanesi de Marvel evrenine aşina olan okurların hoşuna gidebilecek sırları ortaya dökmesidir aslında. Buna tanıdığımız karakterlerin bilindik hikâyelerinin ardındaki gizemler de dahil. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU:
Marvel elinden çıkma bir cinayet hikâyesi...
★★★★☆

THE VISION VOLUME 1: A LITTLE WORSE THAN A MAN

EN OLMAYACAK ADAMI ELİNDEN KAÇIRDIN BE MARVEL!

Şimdi biz bir kısım Marvel severler olarak, *Secret Wars* sonrası ANAD serilerinden biraz şikâyetçi gibiyiz. Çünkü All New All Different dönemi, Marvel Now dönemine kıyasla "oha çok iyi!" dedirten dergiler klasmanında sayıca biraz zayıf kalmış vaziyette. Lakin yayın programında işini bilen her okurun gerçekten hevesle beklediğini düşündüğüm bir dergi var; DC tarafında Grayson'dan tanıdığımız, Rebirth döneminde Batman'in yazarlığını da üstlenecek olan eski CIA çalışanı **Tom King**'in yazdığı *The Vision*. **Tom King** DC ile anlaştığı için *The Vision* 12 sayının ötesine gitmeyecek ama emin olun şu dönem Marvel'dan okuyabileceğiniz en iyi şey olmasına engel değil bu. Her ne kadar çizimleri gayet yeterli ve yerinde olsa da, daha ziyade yazımıyla öne çıkan bir dergi kendisi. Hikâye Vision'ın kendine bir aile "yaratıp" banliyöye yerleşmesi üzerine kurulu. Çevre sakinleriyle Vision ailesinin karşılıklı etkileşimleri ve bu etkileşimlerin düğüm noktalarına **King**'in kurnazca serpiştirdiği kavram sorgulamaları, *The Vision*'a çok farklı baharatlar katıyor. Ailenin insanlara uyum sağlamakla kendi üstün fonksiyonlarına kulak vermek arasında gidiş gelişlerine, Vision'ın ailesi uğruna göz aldıklarına değinen her diyalog, her balon, düşünmek isteyen bir beyne yakıt görevi görüyor adeta. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Ana akım süper kahraman çizgi romanlarında her zaman göremediğimiz kalitede bir şaheser.* ★★★★★





ZOOTOPIA

FARKLILIKLAR ÜZERİNE BİR FABL

Disney Stüdyoları uzun tarihi boyunca "muhteşem"den "vasat alt sınırı"na kadar uzanan bir skalada işlere imza attı. Yaptıkları 55 uzun metraj film içerisinde bu iki uca dokunan pek az film mevcut. Neyse ki Zootopia çubuğun "muhteşem" kısmında kalan o nadir cevherlerden biri.

Peki neden? Daha önce de konuşan hayvanlarla ilgili filmler izlemedik mi? Ya da "buddy movie" dediğimiz tarzdaki polisiye komedilere de epeyce aşina değil miyiz? Nedir Zootopia'yı farklı kılan ve benzerlerinden ayıran özelliği?

Bir kere daha ilk dakikalarında etoburlar ve otoburlar arasındaki hiyerarşik düzeni anlatarak başlıyor film. İlkel çağlardaki yaşayışın zamanla değiştiğini ve av ile avcının günümüzde barış içinde birlikte yaşayabildiği bir dünyayı tasvir ediyor. Bu dünyanın en büyük şehri olan Zootopia ise %90 oranında otoburlardan oluşsa da Belediye Başkanı yine bir aslandır ve otoburların sayıca fazlalığı etoburların hâkim ırk olmasını engelleyememiştir. Film kimlikler üzerinden ilk atağını ana karakterimiz olan tez canlı tavşan Judy üzerinden yapıyor.

O diğer Disney prensesleri gibi değildir. Köyden indim şehre tarzı bir naiflikle hayata bakar ve durumlara aşırı optimist yaklaşır. Tabii büyük şehrin dalavereleri ve komploları sayesinde yaşamı zor yoldan öğrenmekte gecikmeyecektir. Judy inanılmaz sahici ve içimizden bir karakter, keza zoraki ortağı kurnaz tilki Nick de öyle. İkilinin yolu onları şehirde kaybolan bazı hayvanları bulmaya sevk ederken çok daha derin bir komplonun içine düştüklerini fark etmeleri uzun sürmez ve maceraya balıklama dalmak zorunda kalırlar. Tüm bu karmaşık öykü akışı kesinlikle sıkmayan ve esprilerin gırla gittiği bir izlekte anlatılmış. Sanat eseri kıvamındaki görsellik ise filmin hiçbir anında izleyiciyi yarı yolda bırakmıyor. Şehrin belli hayvanlara ayrılmış "getto" diye tabir edebileceğim bölgeleri var, özellikle fare ve hamster türü kemirgenlerin yaşadığı yerler inanılmaz bir hayal gücü ve emekle yaratılmış. Filmin en komik anları ise fragmanlarda bol bol gördüğümüz tembel hayvan sahnelerinde vuku buluyor.

Tabii bunlar küçükler için orada olan şekerlemeler. Ana yemek ise büyüklere hitap ediyor. Başlangıçtaki etobur-otobur ayrımı çağımızdaki ırkçılık, cinsiyetçilik, sosyal sınıflaştırma gibi pek çok sorunun antropomorfik karakterler üzerinden düşündürücü bir anlatımına dönüşüyor. Godfather, Breaking Bad ve Disney'in pek çok klasiğine yapılan göndermeler de işin çeşnisi konumunda. Filmdeki şiddetin dozu biraz yüksek ve karakterlerin eylemlerinin gerçekçi sonuçlar doğurması bu tür tozpembe animasyonlarda nadiren görebileceğimiz cinsten. Aynı şekilde kapitalist düzende gücü kim eline geçirirse yozlaştıracağına dair olan tespitler de gayet yerinde.

Farklılıklarımızı hoş görebildiğimiz ve önyargılarımızı göz ardı edebildiğimiz sürece bu ütopik ve barışçıl dünyada yaşayabileceğimizin altını çizen yapım yılın şimdiye kadar gelen en içi dolu filmlerinden biri. Bu seneki animasyon Oscar'ını da kucaklayacaktır rahatlıkla. **-Eren E.**

Yönetmen: Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush **Seslendirenler:** Ginnifer Goodwin, Jason Bateman, Idris Elba, J. K. Simmons **IMDb Notu:** 8,3

EDİTÖRÜN NOTU: *Zootopia bitmeyen bir enerjiye, renkli karakterlere ve anlamlı mesajlara sahip mükemmel bir animasyon.* ★★★★★

HAYVANLAR DİLE GELİNCE



ANIMAL FARM (1954)
George Orwell'ın komünizmi eleştiren klasikleşmiş romanından uyarlanan bu animasyon, sahiplerine başkaldıran çiftlik hayvanlarının sert ve gerçekçi macerasını anlatıyordu.



WATERSHIP DOWN (1978)
Tavşanların başkarakter olduğu film epik hikâye anlatımının adımlarını harfiyen izleyip mitolojik arketipleri de kullanarak bir tiranlığa başkaldırı ve özgürlük öyküsünü işliyor.



FRITZ THE CAT (1972)
Hippilerin özgürlük hareketine ve sosyal ayrımcılığa odaklanan bu çılgın film konusuyla zamanında epeyce ses getirmiş ve tartışmalara neden olmuştu. Yetişkinlere yönelik animasyon film için The Simpsons, South Park gibi serilerin atasıdır diyebiliriz.

Yönetmen: David O. Russell **Oyuncular:** Jennifer Lawrence, Robert De Niro, Diane Ladd, Bradley Cooper **IMDb Notu:** 6,6

JOY

Three Kings'le tanıdığımız **David O. Russell**, *Silver Linings Playbook* ve *American Hustle* gibi filmlerle saygın bir Akademi yönetmeni olmaya koşuyor ama bir türlü olmuyor. Geçtiğimiz Oscar döneminde şansını *Joy*'la deneyen yönetmen yine umduğunu alamadı. Peki neden? Birazcık "bağımsız gibi olsun ama Hollywood filmi olsun" furyasına bulaşmış olması olabilir sebebi. Ya da tarzından biraz uzaklaşıp minik bir **Wes Anderson**cılık oynamak istemiş. Evet, daha önceki filmlerinde de tuhaf karakterler kullanıyordu ama sanıyorum bu kez kadro seçimi pek doğru değil. Karakterlerin kaos içindeki güçsüz bağlarını düzgün kullanamadığı Joy, temelinde "hayallerinizin peşinden koşun" temalı gerçek bir hikâyeden esinlenmiş bir film. Girişimci ruhlu insanlar için ilham verici olabilir... Ama muhtemelen olmaz. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Pardon ama Jennifer Lawrence'dan sıkılmadık mı artık? (Hayır :) -Enis)* ★★★☆☆



Yönetmen: Alex Proyas **Oyuncular:** Gerard Butler, Brenton Twaites, Nicolaj Coster-Waldau **IMDb Notu:** 5,6

GODS OF EGYPT

Evet arkadaşlar, yine dev bir hizmetle karşınızdayım. Sizin hayatlarınızdan değerli 2 saat eksilmesin diye oturup bu filmi izledim, düşündüm ve fikirlerimi aktaracağım. IMDb'deki şu bilgi filmi özetliyor aslında; "Bu filmde Mısırlı bir oyuncu yer almamıştır." Aynen, yok. Mısır'ın tanrılarını anlatan bir filmde Mısırlı figüran bile yok. Onun yerine 3. sınıf Hollywood esprileri, dekolteler, mavi ekranlardan baydığı belli olan aktörler, PS3 grafiğinde efektler ve neresinden tutsanız elde kalan bir senaryo var.

Hayır, benim anlamadığım bu yönetmen zamanında **Crow**'u, **Dark City**'i çekmiş adam yahu. Nasıl oldu da bu hale gelmiş, arada *Nicolas Cage* ile çalışmak mı bozmuş adamı çözemedim doğrusu. Hani tanrıların kapışmasının daha eğlenceli bir şey olduğunu biliyoruz oyunlardan; o güzelim mitoloji, o zenginlik nasıl çar çur edilmiş insanın dimağı almıyor. Kısacası sevgili okur, yalnızca dalga geçmek için bu filmi izle, o da sadece aksiyon sahnelerini. Jupiter Ascending ile yarışırlar deyip kayıp 2 saatimi bulmaya giderim ben. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *God of War'un ara sahnelerini kesip bir film yapsanız bundan daha iyi bir şey çıkar ortaya.* ★★☆☆☆





Yönetmen: Tim Miller **Oyuncular:** Ryan Reynolds, Morena Baccarin, T.J. Miller, Ed Skrein **IMDb Notu:** 8,2

DEADPOOL

Son zamanlarda yapılmış en doğru çizgi roman uyarlaması olmasa da son zamanların en eğlenceli, en beklenti karşılayan çizgi roman filmi olduğu izleyen herkesin sanıyorum ki ortak fikridir (değil, Civil War ftw - Ö). Bu ortak kanının sebebi filmin geçekten rakiplerinden farklı olması, neredeyse vaat ettiği her şeyin karşılığının izleyici tarafından bulunması ve gerçekten sempatik olması. Sempatik diyorum çünkü filmde hiç yalan yok. İzleyiciyi kandırmaya çalışmıyor. Hatta izleyici umurunda değilmiş gibi bile hissettirdiği oluyor filmin. Aksiyon sahnelerinin ve görsel efektlerin azlığına tam ses edecek gibi oluyorsunuz ama *Deadpool* zaten filmin bütçesizliği ile ilgili bir şaka yapıştırıyor. Sonuç olarak *Deadpool*, koleksiyonunuz varsa arasında yeri hak eden eğlenceli bir film. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Biraz daha bütçeli ve Cable'lı ikinci filmi sabırsızlıkla bekliyorum.* ★★★★★



HABERLER



MCGREGOR, FARGO'YA KATILDI

Fargo'nun 3. sezonu için de bomba bir transfer haberi geldi: Ewan McGregor! Kendisi Emmit ve Ray Stussy isimli ikiz kardeşleri canlandıracak. Yani evet, iki rol birden oynayacak. Bu durumda çifte transfer diyebilir miyiz? (Diyemeyiz.) Neyse, 2017'yi bekleyelim.



TEBRİKLER ESEKHERİF

Gönüllü Türkçe altyazı kahramanlarından @esekherif, Game of Thrones'un S6Ep5'i için yaptığı şahane çeviriyle yıldızlaştı. Henüz bölümü izlememiş olanlar vardır diye konuşamıyoruz ama en azından haberiniz olsun: Esekherif'in çevirisi o kadar başarılıydı ki ünü memleket sınırlarını aştı, Independent'a haber oldu. Aklınızda bulunsun, özellikle 5. bölümü bir yolunu bulup bu altyazılarla izleyin.



BETTER CALL SAUL

2015'in şubatına kadar *Breaking Bad* ve diğerleri diye ayrılırdı diziler gözümde. Bu tarihten sonra göz nurumun yanına bir de *Better Call Saul* eklendi. **Vince Gilligan**'ın yarattığı bu iki eserde de apayrı bir derinlik, sürükleyicilik var. Seyirciyi ekran başına çivileme işini aksiyon yerine karakterlere ve diyaloglara güvenerek yapması ikisini de eşine zor rastlanır kılıyor.

Better Call Saul, annesinden aldığı bayrağı layıkıyla taşıyabileceğini ilk sezonuyla göstermişti. İkinci sezon da aynı kaliteyi koruyarak ve yer yer yükselterek devam etti. Bu sefer ilk sezondan farklı olarak Saul Goodman ve Mike'ın iki ayrı kutuptan ilerleyişini izledik. Gerilimi Saul'la avukat sosuyla, Mike'la da yasa dışı bir aromayla tattık. Her iki tarafta da hikâye örgüsü usta nakışlarla işlendi ve dizi *Breaking Bad*'in yancısı değil, başlı başına bir yapım olduğunu bir kez daha kanıtladı. Karakter gelişimleri yine şahane, diyaloglar yine usta işi. *Better Call Saul* biricik avukatımızın hikâyesiyle izleyeni çarpmaya bu sezon da devam ediyor. **-Furkan K.**


2. SEZON

Yaratıcılar: Vince Gilligan, Peter Gould **Oyuncular:** Bob Odenkirk, Rhea Seehorn, Jonathan Banks, Michael McKean **IMDb Notu:** 8,8 **Yayınlandığı Kanal:** AMC

EDİTÖRÜN NOTU: *10 dakikayı 40 dakika diye yutturan şahane dizi.* ★★★★★


3. SEZON

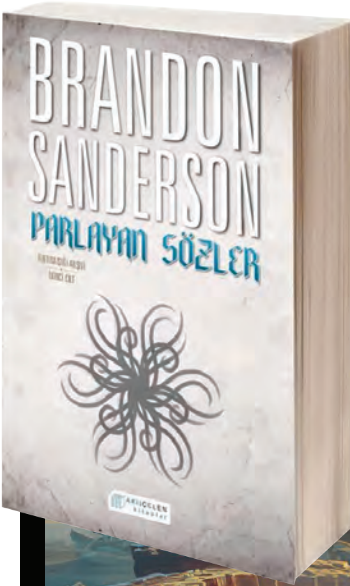
AGENTS OF S.H.I.E.L.D.

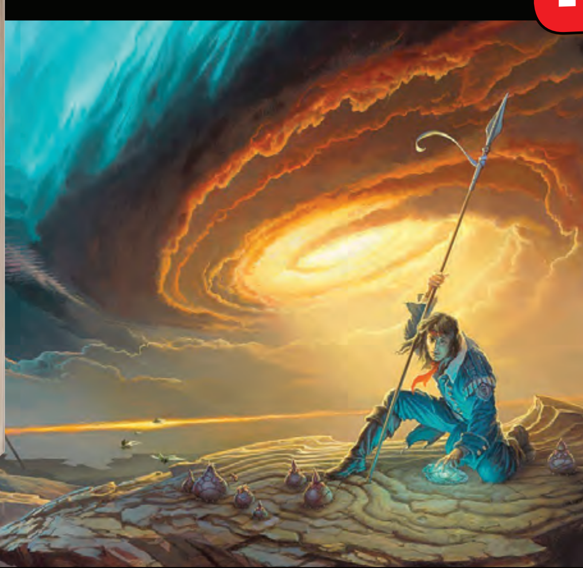
Marvel'ın sinematik evrenini dizilerle destekleme kararının en önemli üyesi *Agents of SHIELD*. Her zaman çok sürükleyici olmasa da en kötü bölümlerinde bile belli bir kalitenin üzerinde kalmayı başarıyor. Hatta bazen bir Cap ya da Iron Man filmi seviyesinde olacakmış gibi bir izlenim veriyor ama tabii bütçesi o kadar çok olmadığından olamıyor, beklentisi yüksek olanlarda hayal kırıklığı yaratabiliyor. O kadar büyük beklentiye girmezseniz şahane dizi ama.

Yeni veda ettiğimiz üçüncü sezonda Hydra'nın yüzyıllardır peşinde koştuğu asıl amacını gerçekleştirmesine ve de SHIELD'ın bu yeni düşmana karşı umutsuz mücadelesine şahit olduk. Ana hikâyeden kopuk çok bölüm vardı ve böyle kopuk bölümler genelde karakterleri derinleştirmek açısından faydalı olsa da bu sezondakiler nispeten tırttı. Ama ana hikâyeye giriştiği zaman da soluksuz izletti kendini üçüncü sezon. Bölümlerin çoğu seyirciyi epik bir sona hazırlıyor gibiydi zaten. Özellikle son 2-3 bölüm çok çok sağlamdı, sonraki sezonları iple çektirmeyi başardı. MCU'yu seviyorsanız filmlerin hikâyesiyle az çok bağlantılı giden SHIELD'dan da büyük ihtimalle memnun kalacaksınızdır. **-Ömer**

Yaratıcılar: Joss Whedon, Jed Whedon, Maurissa Tancharoen **Oyuncular:** Clark Gregg, Ming-Na Wen, Brett Dalton, Chloe Bennet **IMDb Notu:** 7,5 **Yayınlandığı Kanal:** ABC

EDİTÖRÜN NOTU: *Zaman zaman rutine bağlasa da bazen öyle bölümler oluyor ki diziyi seyretmeyen Marvel severlere üzülüyorsunuz.* ★★★★☆





BRANDON SANDERSON

PARLAYAN SÖZLER

BİR KÜLTÜN DOĞUŞUNA TANIKLIK EDİYORUZ

Brandon Sanderson'ın alamet-i farikası *Fırtınaışığı Arşivi*'nde çok beklenen ikinci kitap *Parlayan Sözler* nihayet bizlerle! 1000 sayfalık ilk kitapla damağına bir parmak bal çalınmış ama yine de doyamamış olan bizler için daha gidilecek çok yol var. 10 kitaplık bir seri olarak tasarlanan ve yurtdışında üçüncü kitabının çıkmasına az bir zaman kalan *Fırtınaışığı Arşivi*'nin bu ikinci kitabında, bizi yine yaklaşık 1000 sayfalık soluksuz bir macera bekliyor. İlk kitapta ağırlıklı olarak gözükara eski asker, yeni köle Kaladin başı çekiyor olsa da; ikinci kitabın hakim karakteri Shallan. Tabii hikâyenin tek yıldızı o değil. Parlayan Söz-ler'i telaffuz etmiş olan Kaladin'in ardından deli olmadığına hükmetmiş ve aciz bir *tanrıyı* görmüş Dalinar, gelgitleriyle bir dengeye henüz kavuşamamış Szeth ve nicesi bekliyor bizi... Tempo hiç düşmüyor ve ikinci kitap ilkinden çok daha doyurucu bir biçimde ilerliyor. Karakterlerin giderek daha yerli yerine oturmasıyla birlikte bir seviye daha atlayan eser, maalesef ki ilk kitaptaki gibi yazım hatalarıyla biraz üzüyor. Ama ya kurgu? Sanderson'ın olduğu yerde "muazzam" dışında ne denebilir ki? **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bu seri kısa bir zaman sonra şüphesiz ki fantastik edebiyatın başyapıtları arasına adını altın harflerle kazıyacak.*
★★★★☆

ROBERT A. HEINLEIN

YILDIZ GEMİSİ ASKERLERİ

SİLAHTAN TEHLİKELİ TEK ŞEY: İNSAN

Bilimkurgunun büyük ustalarından **Robert Heinlein**'ın başyapıtıyla karşı karşıyasın ey okur. Ve onun en meşhur, en sansasyonel eserini daha ilk kez okuyoruz, inanabiliyor musun? Haklısın, başta ben de inanamamıştım. *Yıldız Gemisi Askerleri*, militarist bilimkurgu alt türünün babasıdır. Yazıldığı tarihten bu yana okurları ikiye bölmüştür. Çünkü eser bize askerliği ve felsefesini anlatır. Toplum gözünde erkek olmayı, sistemi ve askeri düzenin varoluşunu sorgulatır. Düz bir okumada askerliği ve savaşı övüyormuş gibi görünür ve tam da bu noktada eleştirilir. Ancak satır aralarını okursanız olayın o kadar basit olmadığını görürsünüz. Mesela kendisi aklımda şu soruyu canlandırmış tek eserdir: *Militarizmi eleştirmek için pek çok nedenimiz var, peki ya onu anlamak için?* **Heinlein** bize genç bir sivil olan Rico'nun nasıl zorunlu hizmetle asker olup da Sivil Rico'dan Asker Rico'ya dönüştüğünü anlatıyor. Ancak savaşın hiç değişmediği gibi, askerlik de sadece savaş alanında yapılmıyor.

Bu; savaşın doğası, adeta görsel olarak tasvir edilmiş çatışma sahneleri ve insanın neden ordular kurduğuna dair sıra dışı bir yapıt. Siz en iyisi okumadan ölmeyin. **- Hazal**



EDİTÖRÜN NOTU: *Bu kitapla hemfikir olmazsanız üzülmeyin, çünkü ona cevap olarak yazılmış bir de Bitmeyen Savaş var!* ★★★★☆



GEOFF NICHOLSON

HARİTALI ADAM

SOKAKLARDA GEZEN HARİTALAR

Konusu ilginç bir polisiyeden söz edeceğim bu ay. Haritalı Adam, sırtlarına dövmeden haritalar çizili kadınları kaçıran, yasadışı işlerle meşgul bir çete reisinin öyküsünü anlatıyor. Merak uyandıran konusuyla "kim"den çok "neden" sorusunu sorduruyor okuyucuya. Sade dilin yanı sıra dikkat çekici mizahi yönler de özellikle diyaloglarda göze çarpıyor. Antika harita satan çekingen ve saf bir tezgâhtar, amatör fotoğrafçı, sakar bir genç kadın, nadir görülen bir cilt hastalığından muzdarip bir kızı olan otopark işletmecisi eski bir suçlu; kabadayı, sırtlarına tuhaf haritalar çizili kadınların etrafında birleşirler yavaş yavaş. İnce birkaç espri eşliğinde haritaların insan yaşamındaki önemi vurgulanıyor. Gülümseten replikler, ayrıntılı, renkli ortam ve karakter tanımları eşliğinde, her bölümünde ayrı soru işaretleri oluşturan değişik, yer yer hüzünlü bir öykü saklı bu polisiye romanın sayfalarında. İnişli çıkışlı duygular hissederek takip edeceği özgün bir roman arayışındaki tüm okurlara öneriyorum Haritalı Adam'ı. **-Noyan**

DÜNYALILAR: BİLİMKURGU ÖYKÜLERİ

AMATÖR KALEMLERDEN ÖDÜLLÜ HİKÂYELER

Ülkemizde Türkiye Bilişim Derneği (TBD) 1998 yılından beri belki de edebiyat alanındaki en hatırı sayılır yarışmalardan birini yürütüyor. Her yıl farklı koşullarla pek çok kişiyi bilimkurgu yazmaya yöneltiyor ve alanında yetkin isimleri jüri olarak birleştirip bu hevesli yazarların eserlerini değerlendirmeye alıyor. İşte, *Dünyalılar* da bu yarışmaların bir ürünü. 2011-2015 yılları arasında dereceye giren birçok öykü var bu kitapta! *Dünyalılar*'ın en büyüleyici kısmı, derece almış kişilerin büyük çoğunluğunun amatör ve adını daha önce hiç duymadığımız isimler olması. Bu onları büyük yazar beklentilerimizden azat ederken, amatör gözüyle baktığımız kişilerin ne denli şaşırtıcı öykülere imza attığı gerçeğini de gözlerimizin önüne seriyor. *Dünyalılar* tam bir koleksiyon kitabı. **-Hazal**



RADIOHEAD
A MOON SHAPED POOL

Radiohead seven yerlerimizi sızlatan beş-altı günlük bir bekleyişten ibaret *A Moon Shaped Pool*'un çıkış hikâyesi. Çıkacağını anladık, sonra öğrendik, sonra geri saydık ve çıktı. Önceki albüm *TKoL*'dan bu yana öylesine konu dışı bir şeydi ki "yeni Radiohead albümü"; beklemiyorduk, ummuyorduk. Kendi adıma, heves edilecek bir şey olduğunu dahi düşünmüyordum. Derken, bir mevsimden diğerine geçmeyi hâlâ başaramadığımız bu dalgalı Mayıs ayını hizaya sokan, aslında yerini bulamayan ne varsa hepsini huzura kavuşturan *A Moon Shaped Pool* geldi.

Yıllardır konserlerde çalınmış ama albümlere girmemiş, düzenlemeleri doğru düzgün yapılmamış sekiz şarkı, üç yeni şarkıyla birlikte alfabetik olarak sıralanmış bu albümde (alfabetik sıralamanın bir tesadüf mü ya da bir çeşit *"her şey yerli yerinde"* dokunuşu mu olduğu da sorulabilir tabii). Dolayısıyla Radiohead'in bir dönemini yansıtmıyor, 90'larda başlayan hikâyesinden farklı parçaları birleştiriyor dokuz numaralı albüm *A Moon Shaped Pool*. *OK Computer*'un izleri de var albümde (*True Love Waits*), *In Rainbows*'un da (*Present Tense*).

STRINGS ATTACHED

AMSP'deki bütünlük hissi sadece Radiohead'in her dönemine dokunmasından değil. Grubun "Thom Yorke ve Dadaşlar"a dönüştüğü hissi de nihayet yakamızdan düşüyor. Mesela Jonny Greenwood'a daha çok alan açılmış; o da gitarları, kemanları, piyano tuşlarını ve insan seslerini doldurmuş bu alana. Ve bu iş o kadar güzel olmuş ki, misal ikinci şarkı *Daydreaming*'deki piyanolar ve yaylılar soluksuz bırakıyor insanı. Belki albümün en çok anlam yüklenecek, etrafında en çok spekülasyon kurulabilecek şarkısı *Daydreaming*. Ama yalnız değil. *Decks Dark* var mesela; beni 2000'lerin başına götürüyor, Radiohead'i hiçbir yere sığdıramadığım, dinlesem mi yoksa mum yapıp derime mi damlatsam bilemediğim zamanlara. *Identikit* var, bütün bir hayatın arka planında çalabilecek güçte, girdiği ruhun şeklini alan sihirli Radiohead şarkılarından biri. *Glass Eyes* mesela: Hayalet gibi, albümde kapladığı yeri fark etmem epey zaman aldı, çok yumuşak ama sindirmesi zahmetli yeni bir şarkı bu.

A MAN SHAPED FOOL

Ve bir de tabii *True Love Waits*... Sanki sadece bu albümü değil, epik bir dönemi kapatıyor bu şarkı. Çok çok acıtarak, ama başka hiçbir seçenek bırakmayarak çekip gidiyor bir şeyler. İçine bir hayat sığdırabileceğiniz büyüklükte, kocaman bir delik açılıyor şarkının bittiği yerde. İçinizde kalmış olan her şey o delikten yuvarlanıp kayıplara karışıyor. Thom Yorke bir kez daha umutsuzca söylüyor; *"don't leave"*.

Sizin bu satırları okuduğunuz günlerde Radiohead, yeni albümün tanıtım turnesi kapsamında Barcelona'da, Primavera Festivali'nde sahneye çıkacak. Radyokafalar için kaçırılmaması gereken, tarihi bir olay bu. Ve tabii ben de orada olac.. Ya... O kadar dinleyip sevdikten sonra bu albümle ilgili tek sinir bozucu şey de bu işte; Primavera'ya gidemiyor olmak. **-Serpil**

DİNLEME NOTLARI

A Moon Shaped Pool dinlerken bilmenizde fayda olacak birkaç şeyi şuraya bırakayım.

1. Albüm Güney Fransa'da, Saint Remy'deki La Fabrique Studios'ta kaydedilmiş. Bu bilgi ne işinize yarar bilmiyorum ama ben Wikipedia'da görünce hmmmm dedim özel bir şey keşfetmişçesine.

2. True Love Waits'i 20 yıldan uzun zamandır canlı çalıyordu Radiohead. Bir albümde yer alması umudunu da uzun zaman önce tüketmiştik. Fakat evet, gerçek aşk bekler, umudunu kaybetmemiş olanlar kazandı.

3. Albümün kayıtları sırasında Thom Yorke ve 23 yıllık partneri Rachel Owen ayrılmışlar. Daydreaming'in sonundaki, tersten kaydedilmiş "half of my life"ın, kayıtlar sırasında 46 yaşında olan Yorke'un bu ilişkiye adadığı bir dize olması...

4. Albüm iTunes'a, Google Play'e ve dijital download'a aynı anda açıldı (Google Play'in yanlışlıkla erken açıp geri çektiği bir saati saymazsak). Fakat hâlâ Spotify'a gelmedi. Belli ki Thom Yorke'un telif hakları sözleşmeleri açısından Spotify'la ilgili fikri değişmemiş: "Ölmekte olan bir bedenin zavallı osuruğu".

EDİTÖRÜN NOTU: *Milleti üze üze yaptığı eve kat çıkıyor Radiohead, teras ekliyor, ay şeklinde havuz kazıyor...* ★★★★★


5FDP

Bu yaz KİMLER GELİYOR?

Yaz demek, konser demek. Bu yıl pek çok organizasyon iptal damgası yese de hâlâ izlenecek önemli isimler var Türkiye'ye gelecekler arasında. -Emre K.


Die Antwoord

5 HAZİRAN - DIE ANTWOORD
Cape Town'ın ucubeleri Türkiye'de. İlginç, belki de rahatsız edici sahne şovlarına hazır mıyız?

8 HAZİRAN - PJ HARVEY
Her kulvarda şahane işler çıkaran İngilizlerin tartışmasız en büyük vokallerinden PJ Harvey, ikinci kez İstanbul'a geliyor (en azından konser için) (PJ, Polly Jean'in kısaltması bu arada, konserde bilgimizle insanları dövebiliriz).

11 HAZİRAN - SIGUR ROS
Múm ve Amiina gibi iyi grupları etkileyen İzlandalı post rock efsanesi de bu yaz memleketimize hüzün yağdıracak. Kendilerini en son Joffrey ölmeden önce Westeros'ta görmüştük.

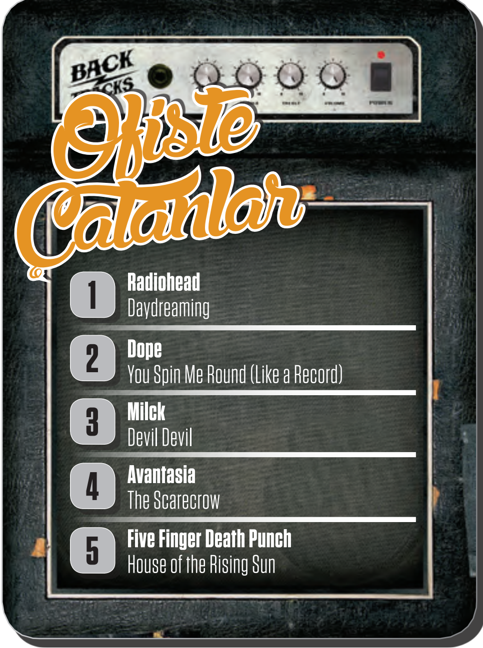
23 HAZİRAN - PATTI SMITH AND HER BAND
Kimileri Horses için punk rock'ın doğuşu der. Ben onlardan değilim ama Patti Smith candır. Bu arada kendini şair olarak tanıtan Smith'in Just Kids adında, National Book Award'u da kazanmış inanılmaz güzel bir kitabı var.

12 TEMMUZ - SCORPIONS
Kendimi bildim bileli dağılacaklar korkusuyla yaşadığım efsane grup tekrar Türkiye'de. Her an dağılabilirler, aman kaçırmayın.

26 TEMMUZ - MUSE
Hakkında pek bir şey söylemeye gerek yok sanırım. Bu yazın kaçırırsak pek üzüleceğimiz, "gitmeyeni dövüyorlar" konserlerinden biri.

29 TEMMUZ - DAMIEN RICE
İrlanda'dan abimiz geldi, evde bir bayram havası var. Folk müziğin en kıyak elemanlarından Damien Rice'dan efkarsa efkar, eğlenceyse eğlence (böyle böyle magazin muhabiri oluruyor demek ki).

8 AĞUSTOS - SIA
Kanguruların ve Hugh Jackman'ın memleketi Avusturalya'dan gelen konuğumuz Sia Furler'i de gidip yakından izleme şansımız var bu yaz. O zaman 1,2,3,1,2,3.



KATATONIA
THE FALL OF HEARTS

Katatonia var olduğu 25 yıldır sürekli değişen bir grup olmasa ve yine İsveçli olan kankaları **Opeth**'in gölgesinde kalsalar da kendilerine ait bir sound oluşturmayı başardılar. Son albümlerinin üstünden geçen 4 yıl ve iki eleman değişikliğiyse gruba kesinlikle yaramış. Doom ve death metal öğelerinin azalıp daha progressive bir tarza kaydıkları yeni albüm *The Fall of Hearts* gerçekten insanı alıp götürüyor. Daha sakin, daha derinden ama yine de gücünü hissettiğiniz dehşetengiz melodilere sahip albümün çıkış şarkısı *Serein* anında favoriniz olacaktır zaten. 1 saatlik süresi boyunca ruhunuzdaki boşluklara ve kırgınlıklara seslenen albüm bana her şeyden çok Opeth'in *Damnation*'ınını hatırlattı ki bu oldukça iyi bir şey. Belli ki grubun kurucusu **Jonas Renske** Katatonia'yı bir adım ileri götürmek istemiş ve çoğunlukla da başarılı olmuş. Kapalı havalarda ve hayat üstünüze kara pelerinini attığında daha derinlere dalıp temiz bir zihinle yüzeye ulaşmak için bize eşlik eden albüm, son zamanlarda dinlediğim en hüzünlü işlerden. -Eren E.



EDİTÖRÜN NOTU: *Şöyle sizi derinlerden etkileyecek bir albüm arıyorsanız bu odur. Uykusuz gecelerdeki yeni dostunuz.* ★★★★☆



MACROSS DELTA

DARMADAĞIN, BİR ACAYİP, AMA YİNE DE MACROSS BE!

Macross yutması zor bir haptır. Müziğin savaşma dürtüsünü direkt olarak etkilediği ve dolayısıyla dolaylı bir silah olarak kullanıldığı; genelde merkezinde bir aşk üçgeni bulunan; mecha, uçak veya yarı mecha yarı uçak olabilen makinelerin savaştığı; hayal edilmiş en gereksiz bilim-kurgu icatlarıyla karşılaşabileceğiniz (uzay süpürgesi ve faraşı unutulmaz) tuhaf bir yapısı vardır. Savaş sahnelerinden hikâye anlatımına kadar her yeri de ayrı bir dağınıktır.

Bunlar yeterince tuhaf geldi mi? Hayır mı? O zaman bir de Macross Delta'nın görüp görebileceğiniz en "Japon" animelerden olduğunu ekleyeyim. Yani nasıl diyeyim, dans eden robotlar, şirin kızlardan oluşan idol grupları, birbirine sarılarak pembe tavşanlı görsel efektler eşliğinde bilgisayar hack'leyen kızlar ve kafası çok başka bir sürü element var seride. Benim ve birçok anime izleyicisinin bununla ilgili bir sorunu yok ama çoğu animeseverin Batı izleyici kitlesini de hesaba katan yapımlara ilgi duyduğu da bir gerçek. Macross Delta'nınsa hiç öyle bir derdi yok.

Peki neden Macross bu kadar büyük bir marka, neden buralarda ve neden izlerken büyük keyif alıyorum? Çok rasyonalize edemeyeceğim aslında. Seviyorum işte. Müzik eşliğinde savaşan ve hatta özgürce dans eden mecha'ları; bol görsel efektli, mantığa oturmasa da görsel yaratıcılığın sınırlarını zorlayan sahneleri; üç başkarakter arasındaki iletişimin ve romantizmin alışık olmadığımız tipte konuşmalar eşliğinde yavaş yavaş gelişmesini ve çoğu aşk üçgeni hikâyesinin aksine sonunda asla ne olacağını bilememenizi seviyorum.

Bu yazıyı sırf Macross sevgimden dolayı yazdım aslında, yoksa konuya alakasız kimseye önermiyorum Delta'yı. Eğer gerçekten sağlam ve gerçekçi bir mecha isterseniz sizi Gundam: Iron-Blooded Orphans'a alayım. Macross'un o kendine özgü estetik ve uçuk hissini yaşamak isterseniz de sizi ilk Macross'a veya Macross Frontier'a yönlendirmek isterim.

Ha şunu da söylemem gerek; ola ki yatağın ters tarafından kalktınız ve deneyeyim dediniz, güzel bir seri sizi bekler. Sadece Macross standartlarında bile aşırı kaotik olan ilk bölümle yargılamayın Delta'yı. Sonradan güzel toparlıyor ve çok kısa sürede keyifli hale geliyor.

Yalnız bir konuda kalbim kırık... Macross serisinde müziğin çok önemli ve özel bir yeri vardır ve müzikleri her zaman enfestir. Ancak Macross'lar bulundukları dönemin popüler müziğini yansıtır aynı zamanda. İlk Macross'un müzikleri soft-pop tadındaydı (favorim), ikinci seri Macross 7'ın müzikleri cayır cayır hard rocktı (seri biraz dandikti, o ayrı), üçüncü seri Frontier'ın elektronik müzikleri müthişti. Burada ise idol pop tadında müzikler var. Arada bayağı iyi şeyler yok değil ama çoğunluğu önceki Macross'ların o karakter sahibi, yıllarca dinlenen müziklerini fena aratıyor. Belki Macross'u değil de Japon popüler müziğini suçlamalı, bilemiyorum. **-Ömer**

BU NASIL AKSİYON BİR SEZONDUR YALNIZ?! KABANERİ'SİDİR, MY HERO ACADEMIA'SIDIR, MACROSS'UDUR, ŞUSUDUR BUSUDUR DERKEN BEYNİM HOŞAFA DÖNMÜŞ DURUMDA. ŞİKÂYETİM YOK TABİİ, O AYRI. **-ÖMER**

ÇOK ÇALIŞIRSAN KAZANIRSIN DİYE BİR ŞEY YOK. AMA KAZANANLAR ÇOK ÇALIŞANLARDAN ÇIKAR.



★ Haberler ★

● **Orange Road**'un sözünü ettiğim Kickstarter kampanyası tüm ekstra hedeflere ulaşarak bitti. Aranızda zengin arkadaşlar varsa bir el atsın diye rica etmiştim, belki milyonda bir ihtimal de olsa işe yaramıştır, teşekkürler ^_^

● 1 Nisan şakası olarak **Eva'yla Godzilla'yı** bir araya getiren görsel kısa zamanda bayağı popüler oldu, ünlü isimlerden enteresan görseller gelmeye başladı. Hatta Eva stili Godzilla figürü bile çıktı.

● **Detective Conan**'ın 20. **Doraemon**'un da 36. filmi serilerin şimdiye kadarki en iyi gişe yapan filmleri oldu.

● 1986'dan beri devam eden **The Heroic Legend of Arslan** roman serisinin bir sonraki kitabı son olacakmış. Bir gün animesinin de tamamlanması dileğiyle…

● **Cardcaptor Sakura**'nın mangasının bu ay yeni bir devam serisi başlıyor. **Crossbone Gundam** mangasının devamı da Temmuz'da gelecek. Bir de 40 yıl önce çıkan (kırk evet) **The Poe Clan** mangası için 2 yeni bölüm yayınlanacak bugünlerde.

● Fairy Tail'in mangakası Hiro Mashima, **Civil War**'un Japonya gösterimleri için hoş bir poster karaladı. Sahi Laxus hakkındaki yan manga serisi de başladı.

● **Log Horizon**'ın mangakası Daisuke Umezu vergi kaçakçılığından suçlu bulundu ve 10 ay hapse mahkûm edildi, kefaretini bağlı olduğu şirket ödedi.

● Özellikle manga çizerlerine hitap eden, skeçleri bayağı başarılı bir şekilde temize geçen bir **teknoloji** geliştirildi: ***tinyurl.com/ogz-104-skec***

● Yamaha, Kawasaki ve Honda, **Bakuon** tasarımlı motosikletler tasarladı. Satılmıyorlar maalesef, göstermelik sadece.

● İspanyol futbol takımı **Palencia** yeni formalarını tanıttı. Ense korumaları vardır umarım: ***tinyurl.com/ogz-104-palencia***

● Japonya'da düzenlenen ankette bahar sezonunun en sevilen animeleri sırasıyla **Kabaneri,** Re:Zero ve Sakamoto oldu.

● Okurları Shounen Jump'ın en seksi kötülerini seçti, JoJo'dan **Dio Brando** ve HxH'ten **Hisoka** aynı oyu alarak birinciliği paylaştı. Üçüncü de Death Note'tan Light.

● Shaft'ın Monogatari ve Madoka Magica serileri için düzenlediği en popüler bayan karakter anketi (bildiğiniz waifu anketi işte) sonuçlarında ilk üç şöyle: **Shiobu**, Homura, Senjougahara (nasıl üçüncü olur ya… nasıl ya…)

DRAGONBALL: EVOLUTION'IN YAZARINDAN ÖZÜR

Animelerin live-action uyarlamalarının vahameti malumunuz. Ama Dragonball: Evolution'ın gönlümüzdeki yeri ayrı. USA DBZ isimli bir kitap için filmin senaryo yazarı Ben Ramsey'den bir röportaj istendi ve Ramsey de bunun karşılığında samimi bir özür metni paylaştı. Birkaç alıntı yapmak gerekirse: "DB: Evolution hayatımda çok acılı bir yere sahip. Suçu başkalarına yıkmaya çalıştığım oldu ama nihayetinde orada benim adım yazıyor, sorumluluk bende."
"Bu projeyi serinin hayranı biri olarak değil, para kazanmak amacıyla üstlendim. Yaratıcı bir işe tutku beslemediğinizde beklentinin altında, hatta çöp işler çıkarabildiğinizi öğrenmiş oldum. Başka serilerin hayranı olarak sevdiğiniz ve beklediğiniz bir şeyin hayal kırıklığı yaratmasının ne demek olduğunu bilirim."
"Bütün DB hayranlarından içtenlikle özür diliyorum."




THE HEROIC LEGEND OF ARSLAN

YENİ ANİMELER

● Bu ilk maddede az isim var bu ay: Magic-kyun Renaissance, Detective Opera Milky Holmes, Saiki Kusuo no Psi Nan, Ajin (2. sezon), Rainy Cocoa (3. sezon).

● Birkaç tane de yeni bölüm haberi geldi alakalı alakasız. Tsubasa to Hotaru'ya bu ay 3 tane, Zekkyo Gakkyu: Tensei'ye 1 tane, Is the Order a Rabbit'e de 1 tane bölüm çıkacak.

● Temmuzda başlayacak olan **Danganronpa 3** animesi meğer iki taneymiş. Mirai Hen ve Zetsubo Hen isminde iki seri aynı anda başlayacak, yani haftada iki Danganronpa 3 animesi çıkacak.

● **Fukamachi Naka Ganshu Honobono Log** isminde bir anime duyuruldu. Şöyle bir özelliği var; kendisi bir uyarlama ama manga ya da romandan değil, sevimli bir illüstrasyon kitabından. Stilize, güzel bir şey çıkabilir.

● Dünyanın en mini mini serisi **Chi's Sweet Home**'un bir anime serisi daha gelecekmiş ama bu kez üç boyutlu olacakmış. Bilemedim, bozar gibi geldi ama bakalım...

● Annecy ve Cannes festivallerinde gösterilecek **The Red Turtle** ismindeki filmi Fransız bir stüdyoyla Ghibli birlikte hazırlıyorlarmış.

● Kickstarter'daki başarısıyla bayağı bir ses getiren **Under the Dog** 1 Ağustos'ta yayınlanacak.

● Monogatari'lerin arkasındaki isim NisiOisin'in **Zaregoto** romanları da animeleşiyor.

● **The Heroic Legend of Arslan**'ın 3 Temmuz'da başlayacak yeni sezonu sadece 8 bölüm olacakmış. Niye ki?


CHI'S SWEET HOME

BU BEYNİ NEREDE GÖRSEM TANIRIM!

DÜŞÜNCE İZİ TARAMA ÇAĞI BAŞLIYOR

Parmak izleri keşfedilmeden önce suç işlemek ne kadar da kolaymış! Bir nevi doğanın adli kimlik tespit sistemi sayılabilecek parmak izinin bu denli kişiye has oluşu, onu biyometrik kimlik verilerinin şahı olarak tanımamızı sağladı. Bugüne dek.

"Bugüne dek" diyorum, çünkü Birmingham Üniversitesi'nden araştırmacılar, geliştirdikleri yeni EEG sistemiyle kişileri beyin dalgaları üzerinden %100 başarı oranıyla tespit edebiliyorlar. Elektrik mühendisi Prof. Zhanpeng Jin ve Yardımcı Prof. Sarah Laszlo yönetimindeki Binghamton ekibi, **CEREBRE** adını verdikleri sistem sayesinde, alna yapıştırılan 3 EEG sensörüyle kişilerin kimliğini %100 başarı oranıyla profilleyebiliyorlar.

Sistem, karşısına oturan kişiye her biri 1 saniye ekranda görünen 27 görseli art arda gösteriyor ve bunların alnımızdaki sensörlerden algılanabilen ERP adındaki beyin dalga tepkilerini ölçüyor. Görseller arasında insanların önemli bulduğu bazı yiyecekler, kuvvetli duygular uyandıran ünlülerin fotoğrafları, bazı tuhaf kelimeler ve basit sinüzioid dalga şemaları yer alıyor. Ekip, deneklere başta kişi başı 30 EEG elektrotu ve 500 görsel gösterirken, daha sonra bu sayıların sırasıyla 3 EEG ve 27 görsele indirilip hâlâ %100 başarı alınabileceğini fark etmiş.

CEREBRE ile biyometrik şifrelere iki katmanlı yeni bir standart geliyor; zira parmak izi gibi belirli verilerle eşleşmesi beklenen testlerden farklı olarak CEREBRE testlerinde görseller de rastgele seçilerek kişinin beklenen tepkileri ölçülebiliyor.

EEG sensörleri gerektiği sürece bu sistemi öyle bir sonraki Android sürümünde veya dizüstü bilgisayarınızda görmeyi pek beklemeyin, ama yüksek güvenlik gerektiren sabit sistemlerde yakında karşımıza çıkabilir. **-Erim**





GDO'LU SABİT DİSKLER

MICROSOFT, DNA'YA VERİ YERLEŞTİRME TEKNOLOJİLERİ ÜZERİNDE ÇALIŞIYOR

Bazen hafıza modülleri pazarını bildiğimiz semt pazarına benzetiyorum sevgili okur. Gigabyte'ın kilosu gitgide düşüyor, piyasada çürük çarık mal da bol ama en azından seçmece var. Tüm tezgâhlar ağız birliği etmiş gibi benzer kalitelerde ürün satıyor ve günün sonuna yaklaştıkça elde kalan ürünler daha ucuz fiyatlardan satılarak bir sonraki pazarda daha taze ürünlerle yine müşteri kafalanıyor.

Artık çoğu modern sistemde terabytelarca hafızadan söz edebiliyor ve ufacık cihazlara çokça veriyi sığdırabiliyoruz. Fakat gel gör ki üzerine veri yazdığımız fiziksel disklerin aşınma ve diğer materyal etkiler sonucu erken emekliye ayrılması problemini pek çözemedik. Sabit disk ürünleri hâlâ mükemmellikten uzak, ağır ve çok pahalı olmasalar da çok daha ucuz olabilirler.

Neyse, biz bu ay ülkece orucumuzu hurmayla mı zeytinle mi açmamız gerektiğini tartışalım, dünyanın başka yerlerinde başka tartışmalar da oluyor; DNA'ya dijital veri yazılması gibi. Bu sorunları çözmek ve bir kez daha pazarı ezmek ümidiyle Microsoft 27 Nisan tarihinde biyolojik Ar-Ge şirketi Twist Bioscience'dan 10 milyon sentetik DNA zinciri satın aldığını duyurdu.

Twist tarafından daha önce yapılan denemelerde DNA'nın çift sarmal yapısındaki aminoasitlere 1-0 şeklinde kodlanan değerlerle, 1 gramlık bir kütlede 1 milyar terabyte veri saklanabiliyor. Dahası bu verilerin yakın zamanda Amerikan Kimya Topluluğu'nun yaptığı bir sunumda iki bin yıla kadar sağlam şekilde depolanabildiği gösterildi. Twist'in daha önceden yaptığı deneylerde, DNA üzerinden veri yazma ve okuma performansının yüzde 100 başarılı olduğu ve sentetik silikon DNA dokusunun kullanıldıkça daha da kolay erişilen bir medyum olduğu gösterildi.

DNA üzerinden veri okumak gitgide ucuzlayıp hatasız hale gelse de, henüz bu teknolojiler tüketici seviyesinde kullanılacak kadar ucuz değil. Fakat Microsoft gibi büyük isimlerin de pazara girmesiyle yakında bu durum değişebilir. **-Erim**



SAATTE 88 MİLE DOĞRU!

BU DEFA GERÇEKTEN UÇAN KAYKAY!

Kalbimiz kırıldı sevgili okur, reddedecek değiliz. Ne kaykaylar çıkardılar karşımıza, "uçuyor" dediler. Biri sadece koca bir elektromıknatıs çıktı, biri denizde giden garip bir turist oyuncağından öteye gidemiyordu –dalga geçmek ve kalp kırmaktan bahsetmişken, koskoca Tony Hawk bile hepimizi acımasızca kekleyerek sahte bir uçan kaykayla ümidimizin celladı oldu.

Biliyorum, sütten ağzı yanmış insanlar geçirdikleri travma sebebiyle yoğurdu üfleyerek yiyor. Dolayısıyla bu kaykayı karşınıza çıkarınca siz de benim gibi "Ööf yine mi? Bu ne yapıyor, hangi özel yüzeyde gidiyor?" diye dalga geçerek yaklaşacaksınız ilk başta. Zaten geçtiğimiz ay ortaya çıktığında da internetin yarısı bu tepkiyi verdi. Fakat ben yine de sizi ikna etmek için şansımı deneyeceğim. Gerçekten bakın, bu defa ortada bir oyun yok, olay gerçek: Uçan bir kaykay var. Fakat doğru, bu haberin de yanında bir "ama" var: Tahmin ettiğiniz gibi, *Flyboard Air* şimdilik aşırı tehlikeli bir taşıt.

Yeni kaykayımız Flyboard Air, Zapata Racing'in yıllardır su püskürterek uçan yaz eğlencesi Flyboard'un, hava püskürterek herhangi bir ortamda uçabilen kuzeni. Flyboard, cihaza binen CEO **Franky Zapata**'nın su üzerinde yapılan ilk başarılı uçuşunun videosunu YouTube'a yüklediğinde internet ikiye bölündü. Yarısı videonun sahte olduğunu, diğer yarısı sahte bile olamayacağını söylüyordu. Tartışmalar bir hafta falan devam ettikten sonra sessizliğini bozan Zapata Racing ikinci bir videoda uçuşun gerçek olduğunu kanıtladı ve röportajlar verilmeye başlandı. İşte tüm detaylarıyla *Geleceğe Dönüş*'ün bir yıl geciken uçan intihar-kaykayı Flyboard Air!

BU BEBEK SAATTE 88 MİLE ULAŞTIĞINDA...

Zapata Racing, dört yıl önce Air fikriyle yola çıktığında ekibin aklında bir satış stratejisi yokmuş. Franky sadece uçmak istiyor, bunun itişle mümkün olduğunu biliyor ve 20 metrelik bir kara uçuşunu yapabilmesine rağmen daha fazlasını istiyormuş. Böylece klasik Flyboard'lardan su yerine hava püskürterek ilk denemelerini yapmaya başlamışlar. Kısa süre sonra quadcopter teknolojisinde kullanılan stabilizasyon teknolojilerinden ilham almaya başlayıp enerji kaynağı olarak jet yakıtı kullanarak uzun mesafe gidebilecek, nispeten sabit bir şey yapabilmişler.

Pilot, sırtındaki bir çantada kerosen deposunu taşıyor ve ellerindeki kumandalarla cihazın kontrolünü sağlıyor. 4 turbo motorun yanında, iki taraftaki stabilizasyon motorları içeride özel bir algoritmadan gelen denge verilerine göre senkronize çalışarak cihazın devrilmesini önlüyor. Yine de tüm dengeleme sistemlerine rağmen cihazı şu anki haliyle uçurmak son derece riskli, dolayısıyla ilk testler çoğunlukla su üzerinde yapılmış.

Buna rağmen sonuçlar *epey* vaatkar. Henüz dünyada sadece bir prototip modeli olan cihazın ağırlığı 20kg ve saatte ortalama 80km hızla uçabiliyor. Uçuş sırasında stabilizasyon motorlarının karşı koymak zorunda olduğu rüzgârın şiddetine göre yakıt kullanımı artabiliyor. Hâlihazırda Zapata tarafından uçurulan Air, suyun üzerinde 275 metre uçarak dünya rekorunu kaptı fakat bunu saatte 80 kilometre hızla gelen rüzgâra karşı yaptı. Uygun rüzgârlı havalardaysa bunun 10 katı bir mesafe gidebileceği düşünülüyor. Önümüzdeki süreçte her ay bir video yayınlayacak, yakın zamanda da Fransa'nın bir şehrinden ötekine tek seferde uçacaklarmış. Yani kara uçuşu konusunda da şimdiden iddialılar. Yine de Franky Zapata, cihazın henüz halk kullanımına uygun olmadığını söylüyor. Bir yandan da seri üretim için bir şeyler planladıklarını ve ileride herkesin, büyük ihtimalle de oturarak, kullanabileceği bir cihaz görme ihtimalimiz olduğunu çıtlatıyor. Son olarak, Zapata'nın saydığı potansiyel müşteriler arasında ordunun da adı geçiyor. Nedense Flyboard Air bana Marty McFly'dan çok Green Goblin'i hatırlattı. Yine de dünya yok olmadan önce uçan kaykayın icat edilmesi bayağı havalı bence. Umarım yakında iki böbreğimi birden satmadan bir kaykay dükkânından alabileceğim hale gelir bu tatlı şey. **-Erim**



SÜTTEN AĞZI YANANLAR KULÜBÜ

Geçen yıl, Geleceğe Dönüş 2'nin 2015 tarihi yaklaştıkça herkeste bir uçan kaykay yapma telaşı boy göstermişti. Önce Tony Hawk ve Christopher Lloyd 2014 yılında HUVr Board adı altında aslında şaka olan bir ürünle hepimizin hayalleriyle oynamıştı, ardından Hendo adında bir cihaz çıkıp uçabildiğini sevinçle duyurdu, fakat sadece özel bakır yüzeyler üzerinde. Daha sonra Lexus diye bir firma yine aynı şeyi benzer bir teknikle denedi, ama bunların hiçbiri gerçekten aradığımız kaykay değildi. Flyboard Air ise teorik olarak bir gün o şey haline gelebilir gibi görünüyor. Her ne kadar şimdilik aşırı güçlü bir yaprak üfleme makinesi olsa da...

RAZER WILDCAT

KOLUNUZU KAPTIRMAYIN

Razer, Xbox One için ürettiği yeni gamepad'i Wildcat ile karşımızda. Xbox One'ın ülkemizde çok da popüler olduğu söylenemez ancak PC'nizde Razer çizgisinden kopmadan kullanabileceğiniz bir kol arıyorsanız Wildcat sizler için doğru adres olabilir. Ürün eSpor oyuncularının önerileriyle geliştirilmiş ve üzerinde bulunan ek fonksiyon tuşlarıyla bunu anında hissedebiliyorsunuz. Ses ayarları ve mikrofonu kontrol edebildiğimiz panelin yanı sıra ikisi L-R tuşların yanında, diğer ikisi de altında olmak üzere 4 adet ek fonksiyon tuşu bulunuyor. Bu tuşlar başta ele garip gelse de alışıldığında çok fonksiyonel olduklarını fark etmeye başlıyorsunuz. Ağırlığı ve ele oturuşu oldukça rahat ve ek tuşların kontrolünü rahat bir şekilde sağlıyor. Konsolda FPS türü oyunlarda ya da PC'de spor oyunlarında uzun saat harcayanlardansanız ve performansınıza gerçekten değer veriyorsanız Wildcat'i denemenizde fayda var. Gerçekten değer verme konusunda da ciddiyim, zira ürünün satış fiyatı 650 TL. **-Deniz**





ACER PREDATOR 15



Geçtiğimiz birkaç yıl, özellikle de yeni nesil konsolların isteneni verememesiyle birlikte PC'nin en güçlü oyun platformu olduğunu bize gösterdi. Free-to-play modelinin patlaması ve oyun geliştiricilerinin PC'nin sunduğu imkânlarda daha özgürce çalışabilmesi bu kanıyı daha da güçlendiriyor. Tabii akıllara "Nasıl bir PC'den bahsediyoruz?" sorusu geliyor. Acer'ın Predator 15 modelinin iyi bir oyun sistemi olarak fiyatına oranla en iyi performans veren seçeneklerden biri olduğunu bu noktada rahatlıkla söyleyebiliriz. Peki bu fiyat-performans ilişkisinde makul dediğimiz sınır nedir?

İyi bir oyuncu dizüstü bilgisayarı için 5.000 ila 8.000 TL arasında bir bütçeyi gözden çıkartmak gerektiği malumunuz. Fiyatların bu denli yüksek olma sebebi de ülkemizin oyuncu ürünlerini lüks tüketim olarak değerlendirerek %40'ı geçen vergiye tabi tutması. Yurtdışında böyle bir lüks olmadığı için bizde bilgisayarların performansından önce fiyatları uçuyor.

Masaüstü bilgisayarlara muadil olabilecek iyi bir dizüstü için söz konusu aletin özelliklerinin tasarımıyla, performansıyla ve her bir parçasıyla bütün halinde kusursuz çalışması ve fiyatına değecek uzun bir ömre sahip olması gerekiyor. O klasik önermeyi duyar gibiyim, "Oyuncular için tasarlanmış bir dizüstü bilgisayara bu kadar para vereceğime kendime masaüstü bir sistem toplayabilirim!" Teknik olarak evet, bu her zaman bir seçenek... Ne var ki kazın ayağı her zaman göründüğü gibi değil. Acer Predator 15'i ele alarak karşılaştırma yapalım örneğin; Full HD ve 4K ekran çözünürlüklü bir monitörün ve iyi bir oyuncu klavye-mouse-kulaklık üçlüsünün dışında, bize aşağıdaki gibi bir sistem toparlamak kalıyor.

- **NVIDIA GeForce GTX 980 ekran kartı**
- **6. nesil Intel i7-6700 işlemci**
- **512 GB SSD sabit disk**
- **16 GB DDR4 RAM**

Ve bütün bu konfigürasyonu kaldıracak en az 600 Watt'lık güç kaynağı, gamer board ve soğutma sistemini de ekleyelim... Acer Predator'un sunduğu deneyim ve performansa sahip bir masaüstü PC için gerekli olanları bu şekilde bir araya getirip fiyat olarak karşılaştırdığımızda, aradaki farkın düşündüğünüz kadar büyük olmadığını göreceksiniz. Gerisi biraz matematik biraz da karşılaştırma zaten, varacağınız her sonuç "buna değer mi?" sorusuna vereceğiniz cevap olacak. Masaüstü PC'lerin muadili olabilen oyuncu dizüstülerin bir büyüsü de şu; tüm bu özellikleri size 5 kiloluk bir kasada sunuyor.

Acer Predator 15'de yaptığımız testlerde en yeni oyunları maksimum ayarlarında denedik. Pek çok oyuncunun zihnindeki "dizüstü bilgisayarda oyun oynanmaz" önermesini yerle bir edecek olan bir performans gözlemlediğimi rahatça söyleyebilirim. *Tom Clancy's The Division*, *GTA V*, *Rainbow Six: Siege* gibi oyunları en yüksek ayarlarda 60-40 FPS aralığında çok rahat bir şekilde oynayabildiğimiz bir sistem bu. Ne oynarken fan sesi nedeniyle F1 arabası kullanıyoruz hissiyatına kapıldık, ne de elimiz ısınmadan ötürü klavye tutamaz hale geldi.

Söz konusu oyunculara özel üretilmiş ürünler olduğunda tasarımın da önemli olduğu bir gerçek. Predator 15'in kırmızı ve siyah renklerin hâkim olduğu kasası, renkli klavyesi ile birleştiğinde oldukça estetik bir görünüm sağlıyor.

2.000 USD + KDV'nin ciddi bir fiyat olduğunun farkındayız ancak eğer elinizde böyle bir bütçe varsa ve isteğiniz oyunlarda performans sorununu uzun vadeli bir şekilde çözmek istiyorsanız, hesabınızı iyi yapıp Acer Predator 15'i kesinlikle göz önünde bulundurmalısınız. **-Deniz**





"Dizüstü bilgisayarda oyun oynanmaz" önermesi size hâlâ tartışmasız doğru geliyorsa tabularınızı yıkmaya Predator 15'le başlayabilirsiniz.

TEKNİK ÖZELLİKLER

- 15.6" boyutunda ve Full HD 4K ekran
- 6. nesil Core i7-6700HQ işlemci
- NVIDIA GeForce GTX980 ekran kartı
- NVIDIA G-Sync desteği
- Killer Shot Pro İnternet Gecikme Koruması
- 32 GB'a kadar DDR4 bellek desteği
- 512GB NVMe PCIe SSD
- Ses: 6 Watt'lık Subwoofer 2+1
- Toz koruması için ters döngülü fan sistemi (fanlar ele üflemiyor)
- **PİYASA SATIŞ FİYATI:** 1.999 USD + KDV

TÜRKİYE'DE İNTERNET

Ülkemizin vatandaşları, bilgi çağının ağdaşları!

-EREN OKKA

Bilginin taçlandığı bir zaman diliminde yaşıyoruz. Çevrimiçi dünyalara ev sahipliği yapan geniş bir ağda, bu ağı ören kablolarda, adeta bir süper bilgi otoyolunda gezip tozuyoruz. Dünyada olan bitenden bu sayede haberimiz oluyor. Bu ağ, bireyleri özgür kılıyor ve güçlendiriyor. Kitlelere örgütlenme olanağı sağlıyor. Bilgi aktarımının birincil yolu olan sayısal iletişim, bize yepyeni bir yaşam alanı sunuyor. Artık sadece birer yurttaş değil, aynı zamanda birer ağdaşız hepimiz.

Peki ya biz, ülkemiz, bilgi toplumu olmanın neresindeyiz? Anayurdu dört baştan fiber ağlarla örebildik mi, yoksa telefonlarımız hâlâ meşgul mü çalıyor? Çevirmeli bağlantıdan 4.5G'ye uzanan maceramızda, "Türkiye'de İnternet" denince aklımıza neler geliyor?

HER ŞEYİN BİR İLKİ VAR

Ülkemizin sayısal iletişim tarihi, 1982 yılında PTT tarafından hazırlanıp ertesi yıl devletin ilgili birimlerine sunulan "1983-1993 Haberleşme Ana Planı" adlı raporla başlıyor. Raporda, dijital teknolojiye geçişin ülkemizi doğrudan veya dolaylı yoldan kalkındıracağı, ulusal güvenliğe ve toplumsal refaha katkı sağlayacağı, hatta büyük şehirlere akının azaltılmasında etkili olabileceği ifade ediliyor. Dönemin siyasi liderlerince sıkça dile getirilen "çağ atlamak" tabirini layıkıyla karşılayan yegâne gelişme bu olsa gerek.

O dönemde dünyada İnternet (daha doğrusu ARPANET) haricinde bilgisayar ağları da kurulmuştu. Bunlardan başlıca ikisi, Avrupa'daki çeşitli üniversiteleri ve araştırma kurumlarını kapsayan EARN ve ABD'deki karşılığı sayılabilecek BITNET idi. Bu ağlar e-posta gönderimi, dosya aktarımı ve gerçek zamanlı yazışma gibi temel birkaç özellik sunsa da, örneğin bugünkü çevrimiçi rol yapma oyunlarının atası sayılabilecek *MAD* adlı metin tabanlı oyun da burada ortaya çıkmıştı. Hatta bu oyun öyle popüler olmuştu ki, BITNET'in tıkanmasına yol açmış ve nihayetinde ağ yöneticileri tarafından yasaklanmıştı.

Türkiye ile uluslararası bir bilgisayar ağı arasında kurulan ilk bağlantı da Aralık 1986'da Ege Üniversitesi ile EARN arasında gerçekleşmişti. Bu, İnternet bağlantımızın yaklaşık



İNTERNET NEDEN PAHALI?

Gerçekten pahalı mı değil mi, önce ona bakalım: Ülkemizde aylık genişbant erişim maliyetinin kişi başı milli gelire oranı 2006 yılında yüzde 4,9 iken, bu oran 2013 yılında yüzde 1,75'e düşmüş durumda. Aynı oran OECD ülkelerinde yüzde 1 seviyesinde seyrediyor. Diğer bir deyişle gelişme var, ama halen pahalı internet kullanıyoruz. Ülkemizdeki toptan internet fiyatları Türk Telekom tarafından belirleniyor ve BTK tarafından onaylanıyor, dolayısıyla servis sağlayıcıların bizden talep ettiği ücretler her şeyden önce bu rakamlara tabi. Alternatif işletmecilerin daha ucuz paketler sunabilmesi için, Türk Telekom'dan aldıkları hizmetin bedelinin düşmesi gerekiyor. Elbette bu bedel ne kadar düşerse düşsün, %18'i KDV ve %6'sı Özel İletişim Vergisi olmak üzere toplam %24 vergi ödediğimizi hatırlayalım.

yedi yıl öncesine denk geliyor. Günümüzdeki ULAKNET'in öncüsü sayılan TÜVAKA (Türkiye Üniversiteler ve Araştırma Kurumları Ağı) 1987 yılında sırasıyla Anadolu, Yıldız, İstanbul Teknik, Boğaziçi, Fırat, Orta Doğu Teknik, Bilkent ve İstanbul üniversitelerinin de katılımıyla genişledi.

EARN ile öncelikle İtalya üzerinden kurulan 9600bps'lik bağlantı, daha sonra yapılan bir düzenlemeyle Fransa'ya alınmıştı. Ancak 90'lı yıllara girildiğinde bu bağlantı, ülkemizin ihtiyacını karşılayamaz hale geldi. Öyle ki, "sakla ve ilet" yapısında çalışan ağda Türkiye'ye iletilmesi gereken dosyalar yoğunluk nedeniyle haftalar boyunca Fransa'da takılıyor, Fransa da son çare olarak bu dosyaları teybe kaydedip Türkiye'ye postalıyordu. Bu durum kimilerinin bu bilgisayar ağına, şakayla karışık, "teypnet" demesine yol açmıştı.

HOŞ GELDİN İNTERNET

Zamanın önde gelen isimleri elbette ki alternatif teknolojilerin farkındaydı, ancak yerleşik düzenden kurtulmak kolay değil. Türkiye'yi İnternet'e bağlama projesi ODTÜ ve TÜBİTAK işbirliğiyle Devlet Planlama Teşkilatı'na sunulan bir öneriyle başladı. Öneri kabul edilip maddi destek sağlandıktan sonra ilk iş Türkiye'den Amerika'ya 64Kbps'lik bir hat çekilmesi için Türk Telekom'a başvurmak oldu. "Bu kadar hızlı hattı ne yapacaksınız" gibi bir tepkiyle karşılaşılmış olsa da, istenen hat yaklaşık 1,5 yıl içinde sağlandı. Nihayetinde, bir hafta öncesinden itibaren denemeleri yapılmış olsa da, 12 Nisan 1993 tarihinde Türkiye'nin ilk İnternet bağlantısı ODTÜ'deki Bilgi İşlem Merkezi'nde resmi olarak gerçekleştirildi. O tarihten beri nisan ayının bir bölümünü bu yüzden "İnternet Haftası" olarak kutluyoruz.

Türkiye'de İnternet bu noktada halen yalnızca akademik amaçlı kullanılıyordu. Ağ bağlantısının önce diğer sektörlere, ardından da ev kullanıcısına açılması yine ODTÜ ve TÜBİTAK tarafından desteklenen, iletişim hattı giderleri ve teknik işgücü çoğunlukla bu kurumların özkaynaklarından sağlanan TR-NET adlı oluşum sayesinde gerçekleşti. Kullanıcı sayısı arttıkça altyapı yetersiz geldiği için, uluslararası hattın hızı Ekim 1995'de 128Kbps'e, Ekim 1996'daysa 512Kbps'e yükseltildi. Yine bu yıllarda TR-NET ile özel sektör kuruluşları arasında "servis sağlayıcı" modeli konuşulmaya başlandı, Türk Telekom bir anonim şirket olarak yeniden yapılandı ve TURNET adı verilen ulusal omurga ağı çalışmaya başladı.





İNDİRME VE YÜKLEME HIZLARI ARASINDAKİ UÇURUM NEDEN?

Bugün bir servis sağlayıcıdan bir internet paketi satın aldığınızda, örneğin 10Mbps'lik indirme hızına karşılık 1Mbps'lik yükleme hızı elde ediyorsunuz. Bunun başlıca nedeni internet kullanımımızın asimetrik olması; diğer bir deyişle ürettiğimizden fazlasını tüketiyor, yüklediğimizden fazlasını indiriyoruz. Bir web sayfasını görüntülemek istediğinizde ilgili sunucuya gönderdiğiniz isteklerin veri boyutuyla aldığınız yanıtlarınki arasında dağlar kadar fark var, hele ki çoklu ortam dosyaları söz konusu olduğunda. Genel ihtiyaç bu yönde olunca, servis sağlayıcılar da ürünlerini bu şekilde pazarlıyor ve mevcut bant genişliğinin daha verimli kullanılmasını sağlıyor. Kullandığımız altyapıların da çoğunlukla bu doğrultuda tasarlandığını belirtelim. Örneğin ADSL'in başındaki A harfi zaten "Asymmetric" demek.

Kullanıcı sayısı arttıkça altyapı yetersiz geldiği için, uluslararası hattın hızı Ekim 1995'de 128Kbps'e, Ekim 1996'daysa 512Kbps'e yükseltildi.



ADİL KULLANIM KOTASI ADİL Mİ?

Limitli erişim kavramıyla birçoğumuz 2004 yılında ortaya çıkan kotalı ADSL aboneliği seçenekleriyle tanıştık. Gelecek seneler ise "Adil Kullanım Kotası" ve "Hız Sınırı" gibi adlarla anılan yeni bir belayı başımıza sardı. Bu kısıtlamanın uygulanmasının bir nedeni, "ayda 10GB indirenle 10TB indiren aynı ücreti mi ödeyecek?" sorunsalı. Hemen yanındaysa bant genişliğinin sonsuz olmaması gerçeği var. Mevcut altyapıyla daha çok kullanıcıya sağlıklı hizmet sunabilmek için böyle bir yol izleniyor. Gelişmiş ülkeler dâhil olmak üzere dünyanın hemen her yerinde benzer uygulamalar söz konusu. Bizdeki en önemli sorun ise sunulan kotaların günümüz şartlarına göre yetersiz kalması. Ülkemizdeki AKK'ler 100-150GB'ta tıkanırken, örneğin ABD'deki 60 adet servis sağlayıcının getirdiği ortalama sınır 307,5GB.

Superonline'ın aksine zamanla ortadan kaybolan e-kolay ve ixir, 2000 yılı civarında özellikle televizyon reklamlarıyla aklımıza kazınan diğer iki isimdi.

ÇEVİRMELİ BAĞLANTI

Bundan sonrasını bazı okurlarımız hayal meyal de olsa hatırlayacaktır: Arama motorlarının yokluğunda bir web, "portal" denilen web siteleri, yeni ortaya çıkan e-posta hizmetleri ve zincir e-postalar, ICQ ve satılık altı haneli numaraları, internet kafeler ve IRC odaları... İnternet'e bağlandığınızda ev telefonunun meşgul tonu verdiği, 56k'lık modemlerin ve çevirmeli bağlantı gürültüsünün zamanıydı bu.

Çaresiz kaldığınızda 146'dan şifresiz bağlanıp telefon faturanızı şişirme olanağınız bulunsa da, yıllar geçtikçe Türkiye'de onlarca servis sağlayıcı hizmet vermeye başladı. Aklımızda yer edinenler arasında belki de en önemli isim Superonline ve (kimi zaman alay konusu olan) "Türkiye'de internet eşittir Superonline" sloganıydı. Mayıs 2009'da Tellcom ile birleşip Turkcell bünyesine katılan firma, bugün ülkemizdeki en büyük alternatif işletmeci konumunda.

Superonline'ın aksine zamanla ortadan kaybolan e-kolay ve ixir, 2000 yılı civarında özellikle televizyon reklamlarıyla aklımıza kazınan diğer iki isimdi. "Şu internet olayına artık ben de gireyim dedim" diye başlayan reklamında rahmetli Kemal Sunal'ın rol aldığı e-kolay, gazete bayilerinden satın alınabilen paketiyle İnternet'e kolay erişim sağlıyordu. Bağlantı hızını en az iki katına çıkardığı iddia edilen (aslında görüntülenecek görsellerin kalitesini düşürüp böyle bir izlenim veren) Katkat adında bir programı vardı. 2099 yılına kadar geçerli görünen Ömür Boyu İnternet Paketi'ne ve sunduğu e-posta hizmetine 2013 itibarıyla son verilmiş olması ne acı... Öte yanda ixir, Banu Alkan'ın rol aldığı itici ama akılda kalıcı bir reklamla ("Ayol ben müteahhit miyim?") karşımıza çıkmıştı. "Kullandığın kadar öde" sistemiyle ve minik kurulum CD'siyle fark yaratıyordu. Ancak sistemindeki açıkları suistimal eden insanlar aylarca bedavaya İnternet'e bağlandığından mıdır bilinmez, 2001 sonunda pazardan çekilip tüm abonelerini Superonline'a devretmişti.

Bundan sonrasını hemen hepimiz biliyoruz: 2004 yılında en düşük hızı 128Kbps›ten 256Kbps›e yükseltilirken aylık ücreti 69TL'den 49TL'ye düşürülen ADSL, artık her eve girmeye hazırdı. Yıllar sonrasındaysa fiber optik kablolar üzerinden kurulan daha hızlı bağlantılar ve mobil internet kavramı yaygınlaşacaktı. Günümüzde yaşadığımız en güncel gelişme, kimilerince "4.5G" olarak adlandırılan teknolojinin 1 Nisan 2016 itibarıyla ülkemizde hizmete açılmış olması.

ALTYAPIYA DAİR

3G'de olduğu gibi 4G'ye de sekiz yıl kadar gecikmeli geçiş yaptık. Bağlantı hızımız arttı mı, arttı. Ancak altyapı yeterli olmadığı için her yerde kullanamıyoruz, kullandığımızdaysa tam verim alamıyoruz. Evimizdeki veya iş yerimizdeki sabit bağlantıyla ilgili bir sıkıntı olduğunda da hep aynı "altyapı" sözcüğünü duyuyoruz. Nedir bu altyapıdan çektiğimiz? Bu soruyu yanıtlayabilmek için, Türkiye'deki genişbant şebekesiyle ilgili başlıca birkaç noktayı bilmemiz gerekiyor.

Basitçe anlatmak gerekirse, yer altında bakır ve fiber optik olmak üzere iki çeşit kablo ağımız var. Analog hatlar üzerinden sayısal veri aktarımına olanak sağlayan DSL teknolojisi (ADSL ve VDSL) bakır kabloları kullanıyor. "Fiber internet" denilen hizmet doğrudan fiber optik kablolar üzerinden sunuluyor, "4.5G" ise baz istasyonları aracılığıyla yine bu kablolara yönlendiriliyor. Günümüzde artan bant genişliği ihtiyacı, fiber altyapının genişletilmesini zorunlu kılıyor. 2015 sonu itibarıyla 268.120km uzunluğundaki mevcut fiber altyapımızsa –hele ki "4.5G" açılışından sonra– ihtiyaç duyulan miktarın çok altında kalıyor.

Bir diğer önemli noktaysa şu: Fiber altyapının %78,9'u Türk Telekom'un elinde. Ülkemizde hizmet veren seksen civarı alternatif servis sağlayıcı var, ancak içlerinden yalnızca Turkcell Superonline'ın kendine ait kayda değer bir altyapısı bulunuyor. Diğer tüm servis sağlayıcılar, hem DSL hem de fiber internet hizmetleri için çok büyük oranda Türk Telekom'un altyapısından faydalanıyor. Bu altyapıya dair 2026 yılına kadar geçerli bir imtiyaz sözleşmesi bulunan Türk Telekom'un

özellikle son yıllardaki yatırımının yetersiz kaldığı görülüyor. Kendi altyapısını kurmak isteyen firmalarınsa önünde maddi ve bürokratik engeller bulunuyor. Mevcut altyapının paylaşımı konusunda da sıkıntılar var; örneğin yüksek hızlı internet sağlama kapasitesi bulunan kablo TV altyapısının potansiyelinden yeterince yararlanılmıyor. Tüm bunlar hem diğer işletmecilerin Türk Telekom ile rekabet etmesini güçleştiriyor, hem de nihayetinde bizim aldığımız hizmetin kalitesini ve ücretini olumsuz yönde etkiliyor.

BENİ GERÇEKLERDEN KORU

Türkiye'de İnternet'in dertleri maalesef burada bitmiyor. Teknik yetersizliğin ötesinde, bilinçli olarak getirilen bazı kısıtlamalarla boğuşuyoruz. Engelli Web verilerine göre Nisan 2016 itibarıyla ülke genelinde erişime engelli 110.417 adet web sitesi bulunuyor. Bunların çoğunu "müstehcen" içerikli siteler oluşturmakla birlikte, listede birçok haber sitesi ve genel hizmet de bulunuyor. Bilinçli kullanıcılar bu engellerin çoğunu aşabiliyor, fakat çaresiz kaldığımız durumlar da yaşıyoruz.

Twitter'ın güncel şeffaflık raporunda görüldüğü üzere, 2015 yılının ikinci yarısında engellenen kullanıcı hesaplarının %95,8'i, engellenen tweet'lerinse %89,6'sı Türkiye'den gelen içerik kaldırma taleplerinden kaynaklanıyor. Freedom House'un İnternette Özgürlük 2015 raporunda 58 puanla (en iyi 0, en kötü 100) "kısmen özgür" ülkeler arasında en sona dayanmışız, "özgür değil" listesine girmek üzereyiz. World Wide Web Foundation'ın özgürlük sıralamasında 52. sırada, Zambiya ve Uganda gibi Afrika ülkelerinin arasındayız...

Tüm bunların yanında, kimi durumlarda bağlantı hızının yavaşlatılması ya da hizmetin doğrudan kesintiye uğratılması gibi sorunlar yaşıyoruz. Kişisel verilerimizin korunması konusunda sınıfta kalıyoruz. Ana dilde içerik sınırlı, internet okur-yazarlığı düşük, en çok ziyaret edilen web sitelerimiz tık tuzaklarından ibaret. Çevrimiçi uluslararası girişimlerimiz çok kısıtlı... İnternet söz konusu olduğunda, deyim yerindeyse daha kırk fırın ekmek yememiz gerekiyor.

Türkiye'de İnternet, 2016 itibarıyla 23. yaşını doldurdu. Bize yaşattığı güzel anılar, kazandırdığı arkadaşlıklar, sağladığı kolaylıklar ve elbette tüm kedi fotoğrafları için minnettarız. İnternet bağlantısına sahip olmak tabii ki "en doğal hakkımız" değil; lakin Finlandiya'da Temmuz 2010'dan beri en az 1Mbps'lik genişbant bağlantısının her vatandaş için yasal hak sayılması gibi örnekleri gördükçe, ideal şartlarda yaşamadığımızı bir kez daha hatırlıyoruz. Çağın her daim gerisinde kalmamıza yol açan zincirleri kırmak istiyorsak, günümüzün başlıca kitlesel iletişim aracını baltalamaktan vazgeçmemiz ve aksi yönde el birliğiyle çaba sarf etmemiz gerekiyor. İnternet sadece bilgisayarları birbirine bağlayan kablolardan ibaret değil... İnternet'te hayat var!

VERİLER

FİBER ALTYAPI

TOPLAM: 268.120KM • TÜRK TELEKOM: %78,9 (124.349KM'Sİ OMURGA, KALANI ERİŞİM AMAÇLI)
ALTERNATİF İŞLETMECİLER: %21,1

İSS'LERİN PAZAR PAYLARI	İNTERNET ABONELERİ	ABONELERİN BAĞLANTI HIZI	ABONELERİN VERİ KULLANIMI	ALAN ADLARI
TTNET ... %71,8	**Toplam** ... 48,6 milyon	**10-30Mbps** ... %66,4	**Üç aylık** ... 1.698.013TB *(%91,5'i indirme, %8,5'i yükleme)*	**.tr** ... 375.922 adet
Superonline ... %17,6	**Mobil** ... %80,4	**8-10Mbps** ... %4,3	**Sabit aylık** ... 60,9GB	**.com.tr** ... %77,5
Doğan TV Digital ... %3,9	**DSL** ... %14,7	**4-8Mbps** ... %23,5	**Mobil aylık** ... 1,4GB	**.gen.tr** ... %6,4
Vodafone Net ... %3,1	**Fiber** ... %3,5	**1Mbps ve altı** ... %2,8		**.gov.tr** ... %3,5
TurkNet ... %2,0	**Kablo** ... %1,2	**Diğer** ... %3,0		**.web.tr** ... %2,9
Millenicom ... %1,1	**Diğer** ... %0,2			
Diğer ... %0,5				

DENİZALTI YURTDIŞI İNTERNET ÇIKIŞLARI:

ITUR (İSTANBUL, *1996*) • KAFOS (İSTANBUL, *1997*) • MEDNAUTİLUS (İSTANBUL, *2001*) • SEAMEWE-3 (MARMARİS, *1999*) SEAMEWE-5 (MARMARİS, *2016*) • TURCYOS-1 (MERSİN, *1993*) • TURCYOS-2 (HATAY, *2011*)



HAREKETİ TAKİP EDEN KAMERA STANDI

MALZEME LİSTESİ
Projede kullandığım tüm parçaları tek bir yerden, orijinal olarak ve uygun fiyatlarla bulmak isterseniz Robotistan.com'u önerebilirim. Sipariş edin gelsin, kafanız rahat olur. Öbür türlü "çalışacak mı, yanacak mı, orijinal mi" diye endişe etmeyin.
Arduino Uno x1 • 100 uF Kapasitör x1 • LED x5 • HC-SR501 PIR Sensör x5 • Direnç, 220 ohm x5 • Servo x1 • Jumper kablo • Kutu kartonu • Makas, maket bıçağı, cetvel, yapıştırıcı, bant

Cowabunga genç mucitler! Yaptığımız onca ağa bağlı ve otomasyon odaklı cihaz arasında bir noktada kameralarla haşır neşir olmamız kaçınılmazdı sanırım. Evinizdeki sistemleri belli bir otomasyon düzenine oturtmak, eliyle iş yapmayı ve otomatik sistemler oluşturmayı seven herkesin bir noktada odaklarından birisi olmuştur diye tahmin ediyorum.

O halde gelin bu ay değişik bir şey deneyelim: Üzerine kamera yerleştireceğimiz özel bir stant yapalım. 180 dereceye yakın bir açıyı izleyebilecek hareket sensörleriyle, kameranın hareket eden obje algıladığında ona dönmesine imkân veren basit bir sistem olacak. Bu ay standı oluşturalım, önümüzdeki aylarda da kameralarla yapabileceğimiz farklı projelere biraz yer verelim diyorum. Hadi başlayalım!

ÇALIŞMA PRENSİBİ

Sürekli olarak güç vereceğimiz 5 PIR sensörümüzle, stant sürekli olarak 180 derecelik bir alanı izliyor olacak. Sensörlerden birisi hareket algıladığında, servo, üzerinde kamera duran standı o sensörün açısına döndürerek kamerayı hareketin algılandığı yöne çevirecek. Aynı zamanda hareketin algılandığı yönü belirtmek için standın o kısmında bir LED yakacağız.

DİKKAT!

Her zamanki gibi, kablolama işlemi boyunca lütfen tüm cihazları güçten çekin, ellerinizin kuru, etrafınızın düzenli ve temiz olduğundan emin olun ve parçaları zarar vermeden birleştirin.

BAĞLAYALIM!

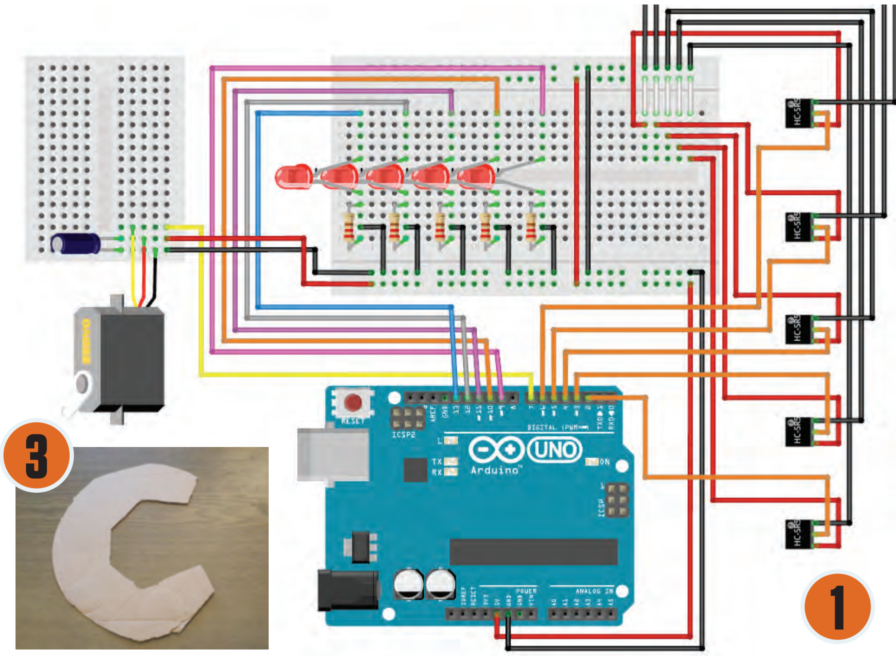
Bu projede yapacağımız basit kablolama geçtiğimiz aylarda yaptığımız lehim işlerini takip edebilen deneyimli arkadaşlara kolay görünebilir fakat bu defa farklı bir sorunumuz var: Tüm sistemi sonradan kartondan yapacağımız gövdeye sığdırmamız gerekiyor. Dolayısıyla detaylara dikkat edin, temiz çalışın ve kablo karmaşası oluyorsa o kabloları plastik bir kurdeleyle falan birbirine bağlayarak düzen oluşturmayı deneyin.

BREADBOARD

Yaptığımız kartonun içinde çok fazla kablo karmaşası yaratmamak ve Arduino'nun sınırlı sayıdaki pinlerini daha etkili kullanmak adına, devrelerimizi bir breadboard üzerinden geçirmemiz gerekiyor. Sayfada devre şemasını görebilirsiniz (görsel **#1**) ama buraya yazarak da anlatalım.

5V güç çıkışından çektiğimiz kabloyu breadboard'umuzun en köşedeki + tarafına takalım. GND pininden de hemen yanındaki – hattına bir toprak çekelim. Şimdi, bu + hattından aldığımız gücü breadboard üzerine muntazam olarak yerleştireceğimiz devrelere dağıtmalıyız. Ben breadboard'umda devreleri görseldeki gibi dağıttım ama nihayetinde mantık aynı: LED devreleri gücü pozitif ayaktan alıp, dirençten geçtikten sonra ikinci ayaklarından önce devreyi toprak hattına bağlanarak tamamlıyorlar.

Pinler 9-13 arasından çekeceğimiz jumper kablolarıysa LED ve direnç parçalarımızla oluşturacağımız düzene oturtacağız. LED kısmında anlatacağım ve görselde yerleştirdiğim gibi,



önce güç, ardından LED, sonra direncin ikinci ayağı gelmeden toprak çıkışına bağlanacak. Bunu 5 defa yapıp parçaları paralel şekilde dizebilirsiniz. Şemada LED'lerden sonra güç ve toprak hatlarını, kablo karmaşasından uzaklaşıp daha temiz çalışmak adına breadboard'un öbür tarafına aktardığımı görebiliyorsunuz. Şimdi sensörleri bağlayalım.

SENSÖRLER

HC-SR501 PIR sensörü hareketi algılamakla yükümlüdür. Üzerindeki kubbemsi beyaz plastik yapı, cihazın kızılötesi ışınlarını aynı anda farklı yönlere kırmak ve farklı yönlerden yansıma toplamak içindir. Hareketi algılayıp algılamadığını, 0 veya 1 değerini temsil edecek şekilde verir -yani analog bir veri göndermediğinden, Arduino'nun dijital veri giriş pinlerine bağlanacağını biliyoruz. Sensörün üzerinde iki tane de potansiyometre var. Bunlardan Sx işaretli olan, cihazın görüş mesafesini belirler. Tx olan ise sensörün hareket algıladığında bunun sinyalini ne kadar geç vereceğini ayarlar. Tahmin edebileceğiniz gibi biz, mesafeyi maksimum, gecikmeyi minimumda tutmak istiyoruz.

PIR sensörlerinizi, plastik beyaz kubbeleri kartonda açtığımız deliklerden dışarı bakacak şekilde gövdeye yerleştirin. Dışarıya doğru net bir şekilde baktıklarından ve plastik kapaklarının devreden ayrılmadığından da emin olun.

Sensör kartona sabitlendikten sonra arka yüzeyinde üç tane pin göreceksiniz. Cihazı kubbesi yukarı bakacak ve pinleri sol tarafında kalacak şekilde tuttuğunuzda, en yukarıdaki pin, Arduino'nun 5V'luk güç çıkışına, ortadaki sensör verilerini ileten pin, Arduino'nun dijital veri giriş pinlerinden birine, toprak pini de her zamanki gibi GND pinlerine bağlanmalı. Pinlerin hangileri olduğunu görmek için sensörün plastik kubbesini hafifçe ve zarar vermeden kaldırabilirsiniz, altında hangisinin hangisi olduğu yazıyor.

SERVO MOTOR

Servomuz elbette kameranın dönüp hareketin olduğu tarafa bakmasını sağlayan hareket elemanı olarak iş görecek. Motorunuzun gövdeye yerleşeceği pozisyonu büyük ihtimalle standa koyacağınız kameranın şekli belirleyecek.

Pinlerinden birini Arduino'nun gücüne, birini Dijital Input 7 pinine, sonuncuyu da GND'a bağlayın. Motor hareket ederken oluşabilecek güç artışlarından Arduino'nun zarar görmemesi için de güç ve GND bağlantıları arasında bir yere kapasitörünüzü yerleştirmelisiniz.

LED'LER

Bunları kontrol amaçlı kullanıyoruz, cihazın üzerinde görünmeyecekler (gerçi öyle tercih ederseniz cihazın üzerine de koyabilirsiniz). Her LED farklı bir PIR sensörünün okumalarına göre tepki verecek şekilde bağlanacak. Her LED'in bir ayağını Arduino'nun dijital güç çıkışlarına, diğer ayağını 220 ohm dirençten geçirdikten sonra toprak çıkışına takacağız.

GÖVDE

Tamam, cihazın kablolamasını tamamladık. Şimdi içine kodumuzu yükleyip çalıştırmadan önce, bütün sistemi yerleştirebileceğimiz ve kameramızı taşıyabilen bir sistem yapalım.

Gövdeyi oluşturmak için ben karton kullandım fakat elbette istediğiniz dayanıklı malzemeleri kullanmakta serbestsiniz. Görsellerde göreceğiniz gibi üç parça kartonu yarısına kadar kesip, kesiklerden diğer kartonları geçirerek bir yıldız şekli oluşturuyoruz (görsel **#2**).

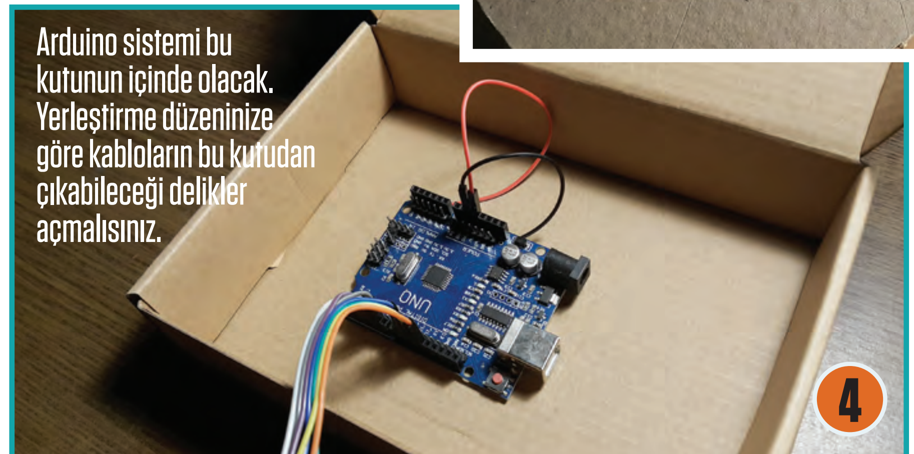
Sonra, ölçüm alıp, yıldızın her "haznesi" için bir kapak görevi görebilecek bir başka karton parçasını katlayıp, üzerine sensörlerimizin başlarını çıkarabilecek genişlikte delikler açıyoruz. Yıldızımızın 5 haznesine 5 sensörümüzü yerleştireceğiz. Sensörleri açtığımız deliklere sıkıştırıp, Arduino ve breadboard düzeneğimizi de cihazın en arkasında kalan geniş açılı kısma yerleştiriyoruz (görsel **#3**).

Şimdi sensörleri çalıştıracak kısmı bitirdik. Üstüne, arasından kabloların geçebileceği bir karton kapak kesip yerleştirdikten sonra, servoyu içerecek kısmı aradan geçirip, buna görsellerdeki gibi bir kılıf yapıyoruz (görsel **#4**).

Üzerinde dönecek yüzey için de sağlam ve düz bir platform buluyoruz (ben yine karton kullandım, fakat benim kameram hafifti, sizinki daha ağır olacaksa malzemenizi buna göre seçin). Sonra, ani dönüşler sırasında kameranın ağırlığı değişik yere düşüp yapıyı devirmesin/ motoru zorlamasın diye dönen platformla motorun kılıfı arasına bitmiş bant kartonundan bir çember yapıştırdım. Böylece platformun ağırlığının birazı bu çember tarafından taşınacak. Son olarak dönüşler sırasında kamera standın üzerinden düşmesin diye kamerayı hamur silgi parçalarıyla kartonun üzerine sıkıştırdım (görsel **#5**).

Şimdi kodumuzu yüklediğimizde tüm sistemin çalışması lazım (görsel **#6**). Bu ay maalesef fazla yerimiz kalmadığından kodun üzerinden geçemeyeceğiz ama önceki aylarda çıkardığımız kodları incelediyseniz, bunun da nasıl çalıştığını çok net anlayabilirsiniz, karışık pek bir şey yok. Kodu jpst.it/IlUd adresinden indirebilirsiniz. Arduino'ya yüklediğiniz anda çalışmaya başlayacaktır. **-Erim**





<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

AYIN AKSESUARI: KULAKLIK

BÜTÜN PERFORMANS KASANIN İÇİNDE DEĞİL



Sisteminizi kurdunuz ve artık sessiz ve güçlü bir şekilde bekleyen bir sisteminiz var. Şimdi bir oyuncunun ihtiyacı olan başka donanımlara göz atalım. Bu ay kulaklıkları inceleyeceğiz. (Şu an için oyuncu kulaklıklarını hariç tutuyorum.)

İSTANBUL'U DİNLİYORUM, EKOLAYZIRIM KAPALI

Kulaklık seçerken birkaç şeye dikkat etmek gerek: Konfor, ses kalitesi ve izolasyon seviyesi. Mikrofon olarak internette bulacağınız en basit masa mikrofonları işinizi görecektir, fakat kulaklık kısmı geniş bir okyanus.

Aşağıda uzun süredir çok başarılı olduğu kabul edilen birkaç kulaklık modeli var. Bunların teknik özelliklerine internetten göz atabilirsiniz, fakat hepsinin ses kalitesinin en üst seviyede olduğunu garanti ederim. Konfor, fiyat, izolasyon gibi faktörleri hesaba katarak bunlara bir göz atın. **-Erim**

SONY MDR-V6 - (1985)	PANASONIC RP HTF600 - (2011)	SUPERLUX HD 661 (2011)	AUDIO TECHNICA ATH M50
+ Fiyat/performans + Yılların klasiği + Yapım kalitesi + Profesyonel - Düşük izolasyon	+ Konfor + Fiyat/performans - Ucuz plastik - Orta seviye izolasyon	+ Çıkabilen kablo + Profesyonel kayıt dinleme ekipmanı + Yüksek izolasyon - Konfor	+ Performans + Dengeli ses profili + Bas + Katlanabilir + Yüksek izolasyon
70 TL	100 TL	250 TL	670 TL

UZAK DURMANIZDA FAYDA VAR:

- Skullcandy
- Beats
- Bose

Bunlar, gereksiz yere yüksek fiyatlı kulaklıklar üretip nasıl olduysa bir şekilde popülerleşen isimleri sayesinde hâlâ satıyorlar. Hatta geçtiğimiz yıl Beats markasının kulaklıklarının içine "daha kaliteli olduğu hissi versin diye" gereksiz ağırlıklar yerleştirildiği öğrenildi. Aman diyeyim. Bu markalardan bir model almak isterseniz, cihazın özelliklerini benzer fiyata satılan başka modellerin özellikleriyle karşılaştırın. Haklı olduğumu göreceksiniz. Tabii ki her durumda seçim sizin.

SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000 TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz zorunda, dolayısıyla en yeni oyunları grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncesinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıysa düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inişi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kısmanız gerekecek.

GPU	CPU	ANA KART
AMD R7 250	INTEL G3240	MSI H81M-P33
250 TL	160 TL	130 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	WESTERN DIGITAL BLUE 500GB WD5000LPCX	CORSAIR VS550 CP-9020097-EU
100 TL	130 TL	180 TL
TOPLAM: 950 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (2000 TL)

İşte şimdi modern oyunları efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. GTX960'la fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. Bu bilgisayarla video editlemek, animasyon yapmak gibi çok işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınızı hatırlatayım. Ama bununla 2015 oyunlarının çoğunu nispeten yüksek değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil ama bayağı yakın.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 960	FX 6350	GIGABYTE 970A-UD3P
800 TL	410 TL	300 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	SEAGATE BARRACUDA GREEN 1TB ST1000DM003	CORSAIR CX500 CP-9020047-EU
100 TL	130 TL	220 TL
TOPLAM: 2060 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (3000+ TL)

Diğer adıyla "Züğürt çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masaüstü arka planınızda "MİLLET AÇ, AÇ!" diyen Yiğit Özgür karikatürünün belirdiğini görebilirsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere girebilirsiniz. Bu defa DDR4 RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART	
GTX 970	I5 6500	MSI Z170-A PRO	
1330 TL	650 TL	570 TL	
RAM	**HDD**	**SSD**	**GÜÇ K.**
8 GB DDR4	SEAGATE BARRACUDA 2TB ST2000DM001	CRUCIAL 240GB BX200 CT240BX200SSD1	SEASONIC SEA-M12II-750
140 TL	250 TL	210 TL	350 TL
TOPLAM: 3500 TL			



KALEM KILIÇTAN, TABLET KALEMDEN KESKİNDİR

GAME MAKER'DA BU AY KARAKTER SPRITE'LARI YAPMAYI ÖĞRENELİM!

Merhabalar, genç oyun yapımcıları! Geçtiğimiz ay DEV'de, birlikte geliştireceğimiz oyunumuz için kullanacağımız platform olan Game Maker'la tanışmıştık. Bu ay, "insan en kolay, gördüğü şeye inanır" fikriyle yola çıkarak, oyunumuza ilk birkaç karakter çizimimizi ekleyecek, Game Maker'da *sprite*'ların ne olduğunu ve nasıl çalıştıklarını göreceğiz. O halde vakit kaybetmeyelim!

KOŞMADAN ÖNCE EMEKLEMEK

Dikkat ederseniz, "karakter çizmek" diyorum - yani üç boyutlu bir model söz konusu değil. Birçok bağımsız yapımcının da artık anlamış olduğu gibi oyununuzu 3D yapmak, bütçeniz adına yapabileceğiniz en kötü hareketlerden biri ve özellikle oyun yapmaya yeni başlıyorsanız, iki boyutlu düzlemde neyin ne olduğunu öğrenmeden üçüncü boyuta atlamamanız faydanıza olur.

Geçen ay da öğrendiğimiz gibi ekranın sol tarafında oyun için yarattığımız "asset" adı altında genellenen "öğelerimiz" var. Şimdi bir sprite yaratacağız, o halde "Sprites" klasörünün üzerine sağ tıklayıp "Create Sprite" seçeneğine veya üst bardaki yeşil Pacman ikonuna basarak yeni bir Sprite yaratmak istediğimizi belirtelim.

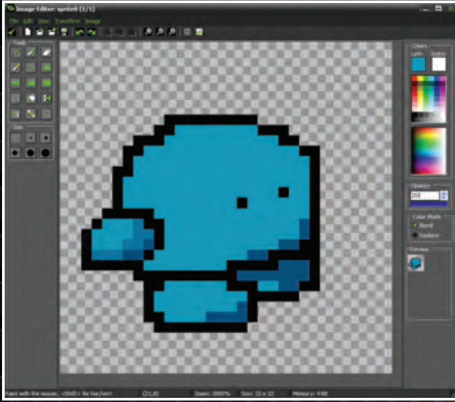
Üstte Sprite'ımıza isim verebiliriz veya "Load Sprite" seçeneğiyle dışarıdan projeye hazır bir Sprite dâhil edebiliriz. Bu ekrandaki diğer seçeneklere ise daha sonra değineceğiz zira şu aşamada bunlarla ilgilenmemize gerek yok. Şimdi Game Maker'ın kendi içindeki sprite editörünü ilk kez kullanalım. "Edit Sprite" tuşuna tıkladığımızda karşımıza gelen ekranda hareketli veya sabit bir sprite yaratabiliyoruz. İlk olarak sabit bir karakter çizerek işe başlayabiliriz.

ÇÖZÜNÜRLÜK DENEN TEK PİKSELİ KALMIŞ CANAVAR

Sol üstteki beyaz sayfa ikonuna tıklayalım. Şimdi, yaratacağımız sprite için bizden bir çözünürlük isteyecek GM. Bu noktada durup bir düşünmeniz gerekiyor - hatta daha doğrusu, en başta durup düşünmelisiniz: Yapacağınız oyunun çözünürlüğü ne olacak? Modern "retro"

SPRITE: SADECE BİR GAZOZ DEĞİL!

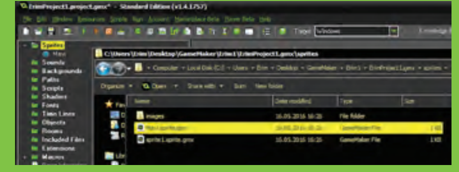
Game Maker'da, oyunun geçtiği alanlarda arkaplandan farklı olarak ortamda var olan, oyuncu karakterin değebildiği veya etkileşime girebildiği tüm görsel parçalar birer Sprite olarak tanımlanır. "Sprite" tabiri aslında eski konsol dönemlerinde donanım tarafından çizilen pikselleri tanımlayan 2D bitmap dosyaları için kullanılırdı. Fakat artık oyunlarda arkaplanlar hariç etkin olan tüm 2D çizim objelerine bu isim veriliyor.

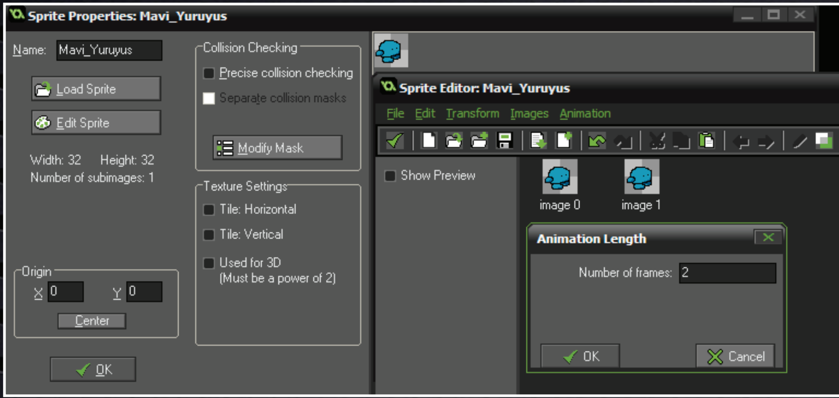


İki boyutlu düzlemde neyin ne olduğunu öğrenmeden üçüncü boyuta atlamamanız faydanıza olur.

DOSYALARI GETİR KIZIM

Soldaki "Sprites" klasörünün üzerine sağ tıklayıp, "Open in Explorer" seçeneğine basarsanız, şu an içinde olduğunuz projenin dosyalarını içeren klasör açılacaktır. Bu projeye eklediğiniz tüm dosyalar burada tutuluyor. "Sprites" klasörünü açarsanız Mavi'nin dosyasının, projede verdiğiniz ismiyle bir ".GMX" dosyası olarak burada durduğunu göreceksiniz. Projenin dosyalarını manuel şekilde değiştirmeniz gerekirse veya bir dosyanın yerini değiştirir de proje ortasında dosya adres tutarsızlık hatalarıyla karşılaşırsanız, ham verilere nereden ulaşabileceğinizi böylece bilin.





oyunların çoğu, Full HD çözünürlüklerde çalışmakla birlikte, yine ekran kartı tarafından o çözünürlükte çizilen fakat tasarımı gereği pikselli görünen sprite'lar kullanır. Yapacağınız oyun 2D olduğunda, modern 3D oyunları oynayabildiğiniz bir bilgisayardaysanız hafıza problemleriyle uğraşmayacağınız garanti gibi bir şey, dolayısıyla oyununuz için hedef alacağınız çözünürlük seviyesi sadece sizin tercihinize kalıyor. Biz bu defalık düşük bir çözünürlük kullanacağız. Dolayısıyla çözünürlüğümüzü standart 32 x 32 değerinde tutarak basit bir karakter çizimi yarabiliriz. File > New seçeneğinden çözünürlüğü onayladıktan sonra çizmeye başlayabiliriz!

TUTARLI ÇÖZÜNÜRLÜK

Oyununuz için farklı farklı öğeler tasarlarken, bunlar arasında tutarlılık olmasına dikkat etmelisiniz. Bir karakteriniz 8-bit retro görüntüsündeyken, bir başkasını çok yüksek bir çözünürlükte yapıp görsel esteti̇ği bozmak istemezsiniz. Çizeceğimiz sprite'ların çözünürlüğüne her şeyden çok oyunun çözünürlüğü, ona da her şeyden çok oyunun ekran oranları etki edecek. Genelde iki tür ekran oranıyla muhatap oluruz: 4:3 veya 16:9. Fakat ileride bahsedeceğim sebeplerden ötürü ben 4:4 oranını tercih ediyorum. Dolayısıyla oyunumuzun oynanacağı pencerenin en ve boy piksel değerleri aynı olacak.

"Pixel art" denilen olay aslında bayağı affedici bir çizme yolu. Tepedeki büyüteç ikonuyla çizim alanınıza yakından bakabilir, karakterinizi istediğiniz görünüşe gelene kadar üzerinde oynayabilirsiniz. Soldaki kalem, silgi, kova gibi standart Paint tool'larıyla denemeler yapın. Eğer bu tür çizimler size çok zor geliyorsa, birçok oyun yapımcısı gibi siz de dışarıdan bir sanatçıyla birlikte çalışmalısınız.

Şimdilik bir başka seçenek de internette bulabileceğiniz .BMP, .PNG ve .GIF uzantılı, arkaplan içermeyen görselleri Game Maker'a sprite olarak import etmek. Bunu yapmak için de çizim ekranında File > Open seçeneğinden dosyanızı bulup ekrana çekebilirsiniz.

Şimdi ben burada ufak bir karakter yarattım. Adına "Mavi" demeye karar verdim. Mavi'nin üzerinde testler uygulayacağız artık (merak etme Mavi, sana iyi bakmaya çalışacağım moruk :/) Tepedeki "tik" işaretine tıklayarak bu ekranda yaptığımız değişiklikleri kaydediyoruz. Bütün ekranlara onay verip kapattığımızda Mavi artık bir sprite dosyası olarak projeye dâhil edilmiş oluyor.

İşte şu an oyuna basit bir sprite eklemeyi öğrenmiş olduk. Şimdi bu sprite'ların Game Maker'a nasıl dâhil olduğuna ve bunlarla başka neler yapabileceğimize bakalım.

KIMILDA, LANET OLSUN!

"Durmakta olan bir objeye hareket verilmedikçe yerinden oynamayacaktır". O halde Mavi'nin hareket etmesini sağlayalım! Önümüzdeki ay ona animasyonlar ekleyeceğiz, fakat bu olayın Game Maker'da nasıl çalıştığını bilmelisiniz... Her şeyden önce, Mavi'ye bir yürüme animasyonu ekleyeceğiz diyelim.

Bunu yapmadan önce, demin çizdiğimiz sabit duran sprite'ı doğrudan değiştirmek yerine, bunu *kopyalayıp* ondan sonra oluşan ikinci dosyayı değiştireceğiz. Bunun sebebi, orijinal sabit duran Mavi görseline hâlâ ihtiyacımız olması. Oyuncu herhangi bir hareket etmediğinde bunu kullanabiliriz, hem de Mavi'nin hareketsiz ve nötr bir pozda durduğu bir çizim olduğundan diğer çizimlerimizi de bundan başlayarak yapabiliriz.

Soldaki Sprites listesinden Mavi'ye sağ tıklayıp "Duplicate" diyerek Mavi'nin aynısından bir tane daha yaratıyoruz. Bunun adına "Mavi_Yuruyus" diyelim. Kendisini akabinde açıp,yine "Edit" dedikten sonra, tepedeki "Animation" sekmesinden "Set Length" diyelim. Burada şu an yapacağımız animasyonun kaç kareden oluşacağını seçmemiz gerekiyor. Şimdilik buna "2" diyelim.

Gördüğünüz gibi artık elimizde aynı kareden iki tane var. Artık ikincisini değiştirip yürüme animasyonumuzun ilk karesini verebiliriz.

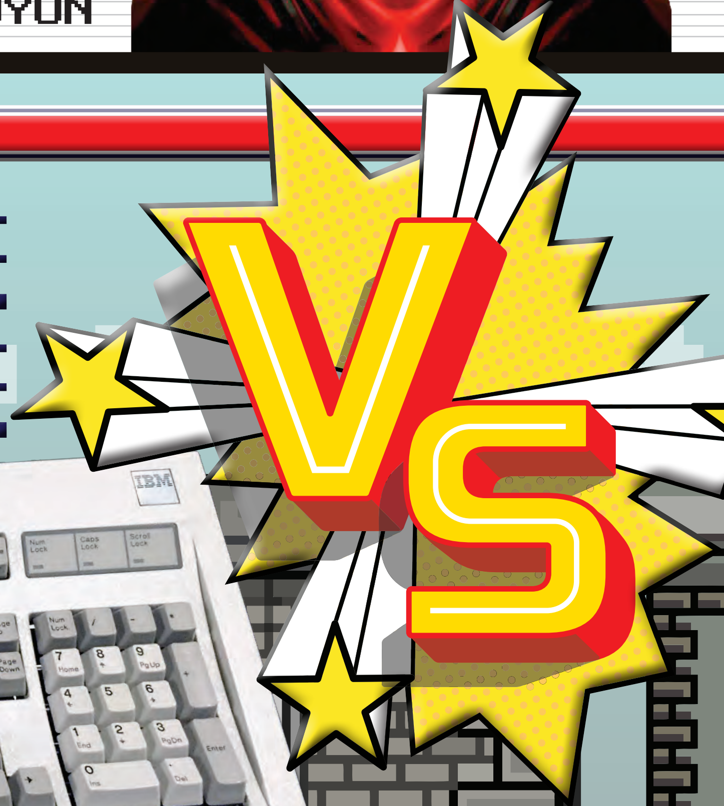
GÜZEL BİR ALTERNATİF

Game Maker'ın 32-bit Sprite editörü gayet başarılı ve aynı Paint'te olduğu gibi, elinize bir piksel belirleyici ve 32-bit renk aralığı verildiğinde, istediğiniz herhangi bir şeyi çizememeniz için teknik olarak bir sebep yok. Klasik NES dönemlerinde karakterler böyle çiziliyordu, hatta bazen mouse bile kullanılamıyordu. Zaten GM editöründe çok güzel retro görseller yapabilir ve oyun motorlarının, .JPG, .PNG gibi değişik görsel dosya türlerini nasıl algıladığını daha iyi anlayabilirsiniz. Fakat işin içine animasyonlar girdi mi, Game Maker bazen yetersiz kalabiliyor. Bu durumlarda eğer önceden deneyiminiz de varsa animasyonları Adobe Flash'da GIF dosyaları olarak oluşturup, sonra bunları Game Maker'a

Önümüzdeki ay Mavi için birkaç animasyon hazırlamış ve bunları indirip deneyebileceğiniz bir dosya sunucusu açmış olacağız ve de oluşturacağımız ilk test bölümlerinde koşup oynamasını, çocuklar gibi şen puan toplamasını sağlayacağız. O halde sevgili okur, ben yokken test yap, kurcala, boz, yeniden yap, öğren! Gelecek ay tekrar görüşürüz! **-Erim**



KLAVYE + FARE





E: Ömerim duydum ki sağda-solda "Klavye-fare ikilisi gamepad'leri her türlü gömer" diye naralar atıyormuşsun. O başında ağladığın Final Fantasy'leri, uğruna askerden izin aldığın Persona'ları klavye-fareyle mi bitirdin, hayırdır dostum?

Ö: Yo yo yo... Çok yanlış duymuşsun sen. Candır gamepad, severim zibidileri. Ama işte tür önemli burada. Yani ne bileyim, spor oyunu, yarış oyunu falan gamepad'le daha iyi oluyor, ona şüphe yok ama FPS'dir, stratejidir, onlar da klavye-farelik tam. Yalnız şu var bak, o konudaki söylentiler doğrudur, bir oyun hem gamepad'le hem de klavye-fareyle iyi oynanıyorsa klavye-fareye koşarım. Farenin her tarafa cört diye bakabilme özgürlüğü gibisi var mı ya...

E: Sen şimdi bana gene materyalist diyeceksin ama oyun gibi kontroller dediğin de ele gelecek. Parmağının hemen altında hazır bekleyen tuşlar gibisi var mı asıl ben sorarım sana? Ben PSX'de Warhammer ve Quake 2 bitirmiş adamım o beğenmediğin gamepad'le, hele ki Quake 2'de yemin ederim klavyelisini bile tanımam. Bir kere gamepad'in özgürlüğü var, eline alıp koltuğa yayılabilirsin direkt. Klavye-faredeyse hazır olda oynuyoruz oyunu içtimaya geçmiş gibi. Yalan mı?

Ö: FPS'leri gamepad'le oynamayı tercih eden insan görünce resmen uzaylı görmüş gibi oluyorum ya. Öyle "sağa basayım, bekleyeyim dönsün"; yok efendim "auto-aim var nasılsa yardım eder" gibi mantıklar geçersiz işlem yürütmeme sebep oluyor. Konfor olayında da olay sende bitiyor kardeşim. Sana evdeki oturuş pozisyonumu tarif edeyim mesela; sandalyede komple geriye yaslanılır, ayaklar bilgisayar masasının köşesine konur, bacak bacak üstüne atılır, klavye göbeğe konur... Eğer yeterince keyfine düşkünsen her cihaz konforludur!

E: Konfor mu? Düz zemin isteyen fareye muhtaçsın Ömerim, ne konforu allasen? Ben gamepad'imi alır istesem amuda kalkarak bile oynarım ama sen onu yapamazsın işte. Sen kendini her türlü bilgisayar masasına ayarlamak zorundasın bir kere. Yahu sizin piriniz Steam bile bize özendi, TV karşısında gamepad'le oyun oynayabilmek için sistem üretti, bu da mı gol değil şimdi?

Ö: Ya ona bakarsan konsollar da arada bir klavye-fare çıkarmaya çalışıyor acayip acayip. Sony mony de farkında gamepad'le FPS falan oynamanın ideal olmadığının. Bence sen Quake 2 iddianı çok zorlama, headshot'ı alıverirler. Gamepad'de "I"ya basınca Inventory açılıyor mu, "M"ye basınca harita açılıyor mu onu söyle? Baldur's Gate oynuyordum tam bak, beş milyon tane menü, on milyon tane büyü var.

GAMEPAD



Nasıl olacak gamepad'le?

E: Gamepad ile FPS oynanmıyor mu? Özellikle son dönem konsollarına bakarsan asıl oyunların büyük kısmının FPS olduğunu görürsün. O Gears Of War'lar falan, onca shooter'lar kimlere yapılıyor dostum? Yahu gamepad'lerin en arkasındaki omuz tuşları bile tetik şeklinde yapılıyor artık, hassasiyet olayı çözüldüğünden beri analog stick'lerle bal gibi de FPS oynanabiliyor, hiç boşa kandırma kendini. Ha strateji dersin, bol menülü oyun dersin o ayrı, ama onlar da akıllıca aktarılırsa oynanabiliyor yani. Ben konsolda SimCity 2000 falan bitirmiş adamım. Ya siz klavye ile nasıl dövüş oyunu oynayacaksınız onu söyle bana? Aduket için yarım daire yaparken yön oklarında parmak mı gezdireceksin, yoksa fareyle yarım daire mi çizeceksin?

Ö: Gayet politik bir şekilde "gamepad'le FPS-aksiyon falan oynayabilene saygı duyarım" diyeyim o halde ^_^ Ama şimdi bir Uncharted'ı klavye-mouse'la oynayabilmeyi de nasıl isterdim... MGS V'te ve Revengeance'ta süper keyifli olabildiğini gördükten sonra hele. Dövüş oyunu diyorsan da onu gameped'le oynamayı da pek beceremiyorum ya zaten, stick şart. Ha öte yandan son zamanlarda Dark Souls III sağolsun gamepad düşmüyor elimden, o da ayrı. Karışık yani işler, hepsinin güzelliği ayrı ama işte seviyorum bir sürü tuşla uzay gemisi kullanır gibi oyun oynamayı veya fareyle hassas ayar çekmeyi ^_^

E: Ya zaten her ikisinin direkt daha uygun olduğu ayrı türler var o kesin. Ben "gamepad'le şu oynanamaz" fikrine karşıydım sadece, tamamen firmanın yeteneğiyle bağlantılı durumlar bunlar. Gene de oyuncuların, sevdikleri türler yüzünden konsol ve PC cephesi olarak ikiye ayrılmasına sebep oluyor bu. Temeli oynanış değil de zevk meselesi yani, o yüzden bakalım biz oyunumuza, öyle değil mi Ömerim?

Ö: Yani... "Oynanmaz" demeyelim de... Neyse hadi neyse uzatmayayım ^_^ Keyif almak için oyun oynuyoruz nihayetinde, hangisinde keyif alıyorsan orada oynarsın diyerekten politik bir sona bağlamış olalım. Ama şimdi yani gamepad'le de FPS oyn- Abi gamepad'leri niye nunchaku gibi sallamaya başladın ki şimdi?

E: Hah ağzımdan aldın Ömer, nunchaku demişken ben de tam Wii oynuyordum. Kaçma gel, VOÇÇÇÇAAAAAAAA!!!!

HABERLER

- **Half-Life 2: Episode 3**'ün duyuruluşunun 10. yılı kutlu olsun!

- Amiga efsanesi **Dino Dini's Kick Off** geri dönüyor. Tabii FIFA mifa gibi bir şey beklemeyin, yine izometrik ve arcade. 17 Haziran'da PS4'e özel olarak çıkıyor. Umuyorum sonu Sensible Soccer'ın yeniden yapımı gibi olmaz.

- Çin'de geçen, korku ve bilim kurgu türlerinde, 80 milyon Dolar bütçesi bulunan bir **oyun filmi** geliyor. Hangi oyun mu? Tetris. Evet.

- Üç Modern Warfare oyununu da içeren **Call of Duty: Modern Warfare Trilogy**, PS3 ve 360 için duyuruldu.

- Suda 51'in 1999'da sadece Japonya'da çıkmış oyunu **The Silver Case**'in HD versiyonu duyuruldu. Bu kez Japonya dışına da çıkıyor tabii.

- Disney'in oyun dünyasından çekileceğini açıklamasının ardından **Monkey Island**'ın ve **Maniac Mansion**'ın yaratıcısı Ron Gilbert serilerin isim haklarını almak istediğini söyledi.

- Playstation ve Dreamcast'e çıkacak yeni bir oyun duyuruldu: **Zia and the Goddess of Magic**. Ayrıca Dreamcast için planlanan bir diğer yeni oyun **Xenocider** için de Kickstarter başlatıldı ama en son hedefi olan 92 bin Doların 23 binini toplayabilmişti.

- Kickstarter demişken, ilk **System Shock**'ın yeniden yapımı için düzenlenecek Kickstarter kampanyasının açılış tarihi belli oldu: 29 Haziran.

- PSP için geliştirilen ama yayınlanmayan müzik-platform oyunu **Melodie**'nin romu indirmeye açıldı: *tinyurl.com/ogz-104-melodie*

- **Tomb Raider III**'ün çıkış etkinliği için çekilen, yaklaşık 8 dakikalık, live-action bir kısa film vardı. 1998'de Londra'da gösterilen ve orada kalan film nihayet Youtube'da yayınlandı. Tomb Raider hayranı değilseniz... İzlemenizi çok da önermiyorum: *tinyurl.com/ogz-104-tomb-raider-filmi*

DÜNDEM
HAZİRAN 2000

SHOGUN: TOTAL WAR

HAY MAKARIMASU!

Sevgili okurlar, beni bilirsiniz, strateji oyunlarını severim, tarihi konu alan oyunları da severim. Tarihi konu alan strateji oyunlarınıysa en çok ben severim! Fakat bu *Shogun: Total War*'u pek gözüm tutmadı. Ya da düzgünce itiraf edeyim, tam anlamadım oyunu. Çünkü çok ilginç şeyler oluyor. Oyunda tek başına suikast yapan ninja da var, binlerce kişilik klan orduları da. Her detayına kadar taht odasını da çizmişler, dünya haritasını da... Her şeyden önce bu ölçek karmaşası nedeniyle beynim dönüyor, kalbim çarpışıyor (daha genciz ya, Türkçeyi falan tam bilmiyormuşuz meğersem). Sadece karmaşadan mı yoksa heyecandan mı, onu da çözebilmiş değilim aslında.

Biraz da yeni kurallara alışmaya çalışmaktan yoruldum arkadaşlar. Büyük Japon haritasında sıra tabanlı olarak kararlar veriyor, sonra bu kararlar doğrultusunda savaş alanına çıkıp atlıları, okçuları, kılıçları diziyor ve gerçek zamanlı savaşa giriyoruz. Hatta istersek girmiyoruz, oyun bizim yerimize hesaplayıp "buyur, kaybettin/kazandın" diyor. Böyle kolaymış gibi anlattığıma bakmayın, inanılmaz bir derinliği ve uzun öğrenme süreci var oyunun. Öğrendikçe güzelleşeceği belli ama bana sorarsanız harcanıp gidecektir. Allah aşkına yıl olmuş 2000, kim uğraşır şunu çözmek için günlerce, haftalarca...

Oyunun altında, bundan önce rugby, kriket gibi İngiliz ata sporu oyunlarını EA için yapan Creative Assembly'nin imzası var. Böylesine ciddi bir strateji oyununda ne işleri varmış diye sormayın, ben de bilmiyorum. Yakın zamanda tekrar spor işine döneceklerini tahmin etmek güç değil ama. Neyse, biraz daha kurcalayayım oyunu, şu haritayı bitirip shogun'luğu hiç değilse bir defa kazanayım, sonra *Europa Universalis*'e dönerim. **-Serpil**





SONRA NE OLDU?

Shogun: Total War, Creative Assembly için dönüm noktası oldu. Bir daha spor oyunu yapmadıkları gibi Total War dışında bir oyuna da yıllarca dokunmadılar. Shogun'dan iki yıl sonra, 2002'de çıkan Medieval: Total War öncekinden bile büyük bir başarıydı. Total War bir yıl oyun, ertesi yıl devasa genişleme paketi planıyla hiç sektirmeden 2007'ye kadar bizi doyurdu. O tarihten bu yana eskisi kadar havalı ve heyecan veren bir seri değil Total War. Ya da bu aya kadar değildi...



KONSOL

NINTENDO iQUE PLAYER

NINTENDO'NUN KORSAN DİYARINA İLK ADIMI

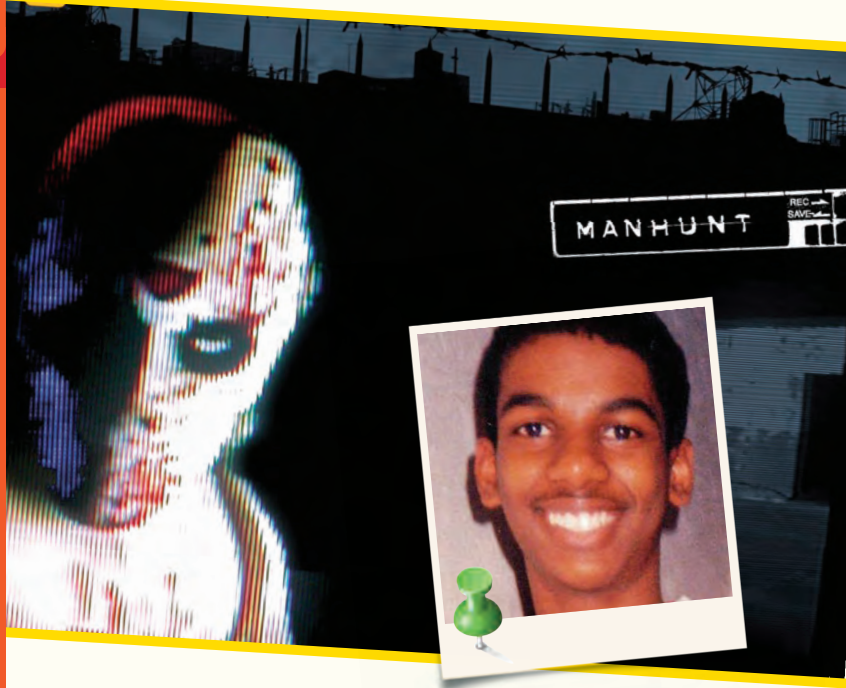
Nintendo'nun ülkemize olduğu gibi Çin'e de resmi girişi bir hayli olay oldu. Zira Çin uzun yıllar boyunca oyun konsollarına resmi yasak koymuştu. Bu yüzden firma ülkeye resmi girişini yarı-Amerikan bir bilim adamı Wei Yen'le çalışıp, oyunların çocukların zihinsel gelişiminde pozitif etkisi bulunduğu yönünde bir kampanyayla yaptı: Nintendo iQue Player.

Konsol 2003 yılında korsan oyunculuğun anavatanı olan ülkede satışa çıktı. Bir joypad şeklinde olan konsol direkt olarak televizyona bağlanıyor ve bu şekilde hafızasındaki Nintendo64 oyunları oynanabiliyordu. Oyuncular istedikleri zaman da bilgisayara bağlanıp hafıza kartına yeni oyunlar yükleyebiliyorlardı. Açıkçası konsolun işlev olarak standart bir N64'den pek farkı yoktu zaten. Sadece oyunlar tamamen Çinceye çevrilmiş, oyunlardaki eski bug'lar giderilmiş ve oyunculara bütün oyunlarda kullanabileceği bir profil açma seçeneği eklenmişti, o kadar.

Topu topu 14 oyunu olan konsol Çin dışına çıkmasa da uygun fiyatıyla ülkede pek olmayan lisanslı oyun kültürüne ciddi katkıda bulundu şüphesiz. 2014 yılında ülkedeki resmi yasak da kaldırıldı zaten. Güç olarak zamanının biraz gerisinde olsa da taşınabilir özelliği hiç de fena değildi aslında, lakin devamı gelmedi.

Peki, neden mi bu konsolu yazdım? Okur isteği diyeyim siz anlayın. O kendini biliyor ;) **-Emre**





MANHUNT CİNAYETİ

YOKSA OYUNLAR CİNAYETE ÖZENDİRİYOR MUYDU?

Bu aralar Wii'mde *Manhunt 2* oynuyorum da, aklıma yıllar önce seri ile ilişkilendirilmeye çalışılan bir cinayet geldi. 2004 yılında İngiltere'de yaşanan olayda 14 yaşındaki Stefan Pakeerah, 17 yaşındaki arkadaşı Warren Leblanc tarafından domuz çekici ve bıçak kullanılarak korkunç bir biçimde öldürülmüştü. Basın ise bu cinayetin sebebini direkt şöyle açıklıyordu: Katil Leblanc'ın odasında *Manhunt* oyunu bulunmuştu ve Leblanc insanları brütal cinayetlere özendiren bu oyunun bağımlısıydı.

Tabii ki de olay gündemi derhal ateşe verdi. Pakeerah'ın babası, oğlunun katil Leblanc ile sık sık *Manhunt* oynadığını ve tıpkı oyundaki gibi de vahşice öldürüldüğünü iddia etti. Oyunlardaki şiddete karşı yürüttüğü kampanyalarla bilinen Amerikalı avukat **Jack Thompson** da hemen olayın içine girerek oyun çıkmadan önce **Rockstar**'ı bu konuda uyardığını ileri sürdü. Acılı aile kendisini avukat olarak tutunca da "ihmal sonucu cinayete sebep vermekten" yapımcı Rockstar ve Take-Two Interactive'e tam 50 milyon dolarlık bir dava açtılar!

Suçlamaların göbeğinde kalan firmaysa yaş sınırı 18 olan bir oyunu, neden o yaşta bir çocuğun oynadığına dikkat etmediği hususunda da aileyi suçladı. Tabii bu esnada ortalıkta hiçbir kanıt olmamasına rağmen oyun hızla dükkânlarda satıştan çekilmeye ve yasaklanmaya başlanmıştı. Gelgelelim bu durum oyuna olan talebi de her geçen gün arttırıyordu.

Nihayetinde tartışmalara son noktayı koyan resmi açıklama polisten geldi. Oyunun CD'si katil Leblanc'ın evinde değil, tam aksine zavallı Pakeerah'ın evinde bulunmuştu! Üstelik cinayetin oyunla alakası da yoktu. Leblanc'ın yerel bir uyuşturucu çetesine borcu vardı ve arkadaşını parasını çalabilmek için öldürmüştü. Bu gerçeğin ardından Leblanc suçlu bulunup ömür boyu hapse mahkûm edilirken Rockstar ve Take-Two Interactive hakkındaki bütün suçlamalar da düştü.

Geçen 12 yılın ardından basın-oyun ilişkisinde hâlâ pek değişiklik olduğu söylenemez. Zira benzer bir medya sirki ikinci oyun çıkarken de yaşandı ama onu da başka bir zaman anlatırım artık. Onun yerine size **Oradaydım**'da aslında oyunun ne kadar şiddet karşıtı bir mesaj verdiğini anlatsam, ne dersiniz? **-Emre**



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

"GÜÇ'TE DOĞRU YOK. AMA SÜRGÜN, SENİN İÇİNDE DOĞRU VAR."

İlk *KOTOR*'u oynadığım an hastası olmuştum. Birkaç ay önce yine bir açıp bitirmiş, buralara onun için bir de Son Jeton karalamıştım hatta hatırlarsanız. Bakıyorum... Mayıs 2015 sayısındaymış. Orada da ilan etmiştim zaten acayip gaza geldiğimi ve *KOTOR II*'yi de oynayıp bir Son Jeton hazırlayacağımı. Geç bile kaldım.

Şimdi ilk *KOTOR*'un ne derece efsane olduğu malum. Ne var ki zamanında ikinci oyunu oynadığımda bunu daha bir beğenmiştim, ama ilk oyunu daha yukarı koyanlar o kadar çoktu ki fazla sesimi çıkaramamıştım. Zaman içinde kendimden şüphe de etmeye başladım hatta. Ama şimdi tekrar oturdum, oynadım, bitirdim ve gördüm ki, yaw hakikaten bir başka güzel be *KOTOR II*...

İlk oyunun yaptığı şey çok değerliydi; bildiğimiz Star Wars külliyatının 4.000 yıl öncesine gidip bambaşka bir kurgu yaratmak. Elbette bununla da kalmamış; hikâyesiyle, karakterleriyle, yazımıyla, oynanışıyla efsane bir oyun ortaya koymuştu BioWare.

İkinci oyunu üstlenen **Obsidian Entertainment** nasıl bir işe bulaştığının farkındaydı. Bu kadar el üstünde tutulan bir oyunun devamını yapan farklı bir stüdyolardı ve öyle bir oyun ortaya koymalıydılar ki o dev hayran kitlesi yaptıkları şeye saygı duyup onu benimsemeliydi. İlk oyun kendi efsane hikâyesi vs. bir yana, kendi kurgusunu da yaratarak misyonunu yerine getirmişti. Şimdi bu yeni kurguyu derinleştirme vaktiydi.

Yalnız bu notada şunu da söylemek gerekiyor ki Obsidian'ın elinde sınırsız kaynak ve sınırsız zaman yoktu. Bu nedenle bir seçim yaptılar; grafiklere ve oynanış mekaniklerine değil, direkt hikâyeyle karakterlere odaklanacaklardı. Bu durum maalesef *KOTOR II*'nin eleştirildiği şeylerden biri oldu. İlk oyunun grafikleri çıktığı zamana





göre zaten çok aşmış sayılmazdı. *KOTOR II*'nin de haliyle daha iyi bir görsellik sunacağı umut ediliyordu, olmadı. Oynanış mekaniklerinin fazla yeni bir şey sunmaması, taze hissettirmemesi de eleştirildi ayrıca.

Ama dediğim gibi, bu bilinçli verilmiş bir karardı (Oyundaki bariz zaman planlaması sıkıntısı hariç. Giriş bölümü fazla uzun ve tekdüzeydi, yan oyun Swoop Race mükemmelleştirilmişti ama aşırı az pist vardı vs.). Obsidian'ın amacı daha derin bir hikâye, daha derin karakterler ve mükemmel yazılmış diyaloglar sunmaktı. Bunu yapabildi mi?

Siz ne diyorsunuz? Yapabilmek ne kelime? Kanımca *KOTOR II*, şu oyun dünyasındaki edebi değeri en tepedeki birkaç oyundan biridir. Benim kelimelerim her şekilde açıklamakta zayıf kalacak. Çok rica ediyorum, gidip Youtube'a mesela Kreia yazıp birkaç repliğini dinleyin. Bu kadar doyurucu diyaloglar içeren, hikâyedeki parçaların bu kadar ustaca birbirine bağlandığı, genel hikâyeye baktığınızda önemi az olan ama oyunun verdiği dramatik hissiyatı inanılmaz güçlendirmeyi başaran yan karakterlere sahip bir oyun... bilmiyorum... şu oyun dünyasında üç beş tane ya var ya yoktur.

Özellikle de Kreia'yı size nasıl anlatsam ki? Yaşama değer veren, özgür iradeye inanan, bilge ve çok değerli bir öğretmen; aynı zamanda da bir yalancı, manipülatör ve de bir hain. Hem Jedi'lara, hem Sith'lere, hem de Güç'ün kendisine ihanet eden kişi... Diğer taraftan da bize "Seni korumak için galaksiyi öldürürdüm. Galaksinin ölmesine izin verirdim. Tahmin ettiğinden çok daha nadir bir varlıksın ve kendine öğrettiğin bu şeyin ölmesine izin verilmemeli. Sen bir Jedi değilsin. Tam anlamıyla değilsin. Ve seni bu yüzden seviyorum." veya "Benden, benim hatalarımdan öğren ve bu bilgiyi benden daha iyi olmak için kullan. Senden bütün istediğim ve bütün arzuladığım şey bu." diyebilecek kadar başka birine değer verebilme yetisine sahip biri. Ağzından çıkan her söz, bazen son derece aşağılayıcı olsa da üzerine düşünülmesi gereken bilgece sözler. Oyun dünyasında görüp görebileceğiniz en derinlikli ve en farklı karakterlerden biri olsa gerek Kreia.

Kısa ve net şekilde toparlamak gerekirse önce ilk *KOTOR*'u, sonra da *KOTOR II*'yi oynamadan Star Wars seviyorum diye gezinmeyiniz çünkü oynamadıysanız Star Wars'un en hayati ve en mükemmel parçalarından birine şahit olmamışsınız demektir. **-Ömer**





CANON

Oyunu tabii ki ister aydınlık tarafa ister karanlık tarafa yönelerek, ister erkek ister bayan karakterle oynayabiliyorsunuz. Ama canon olarak bayan karakterle ve aydınlık tarafta oynamışsınız gibi düşünülüyor. Adınız ise Meetra Surik. The Old Republic oynarsanız bu bilgi belki işinize yarar.

THE SITH LORDS RESTORED CONTENT MODIFICATION

KOTOR II'nin en büyük eleştiri aldığı taraflar şüphesiz oyunun fazlasıyla bug'lı çıkışı ve hikâyedeki bazı şeylerin birbirinden kopuk olmasıydı. Baş tasarımcı Chris Avellone da bunları kabul ediyor ve oyunu tam bitmeden çıkarmak zorunda kaldıklarını söylüyor.

Ve burada da devreye oyunun hayranları giriyor. KOTOR II, oyundaki yüzlerce hatayı gideren ve yetişmemiş bölümleri oyunun dosyalarından bulup çıkarıp tamamlayan mod TSLRCM olmadan oynanmamalı (her ne kadar bu çıkarılmış içeriklerin bazıları gayet sıkıcı olsa da). Oyunun yapımcıları bile kendi yapamadıklarını yaparak KOTOR II'yi tamamlayan bu ekibe teşekkürlerini iletiyor.

TSLRCM'yi Steam Atölye'den kolayca bulabilir ve kurabilirsiniz.



NEDEN EFSANE OLDU?

1 GRİLİK

Biraz önce de bahsettim, bu oyun aydınlık ve karanlık taraf mevzularını şahsen Star Wars'un bütün filmlerinden ve oynadığım tüm oyunlarından çok daha derinlemesine işliyordu. Naif bir şekilde yaptığımız seçimlerin başta Kreia'nın sert sözleri vasıtasıyla olmak üzere acımasız sonuçları olduğunu görüyorduk. İyi bir şey yaptık zannederken anında yüzümüz düşüyordu.

2 GÜÇ'ÜN ŞAHİT OLMADIĞIMIZ YÜZÜ

Yine oyunun gri yaklaşımıyla bağlantılı olarak, Güç'ün aslında yaşam için, özgür irade için bir tehdit olarak da görülebileceğine şahit olmuştuk. Belki de Güç'ün kendini dengelemeye çalışma özelliği olmasa o uzak, çok uzak galaksi daha barışçıl bir yer olabilirdi, kim bilir…

3 SONLARI

Gizlenen Jedi ustalarını bulma görevimiz oyunun çoğunluğunu oluşturuyor. Ancak onları bulduktan sonra Dantooine gezegenine gidiyoruz ve... Yani o noktadan sonra oyun öyle epik bir hale bürünüyor ki öyle böyle değil...



4 DARTH NIHILUS



Çok az sahnesi olan, onlarda da anlayabileceğimiz bir dilde konuşmayan Darth Nihilus'un efsane olmasının tek sebebi karizmatik duruşu değil. Güç'teki bir açlık olan, insan kısmını çoktan bu açlığa yitirmiş bu varlık Star Wars evrenine çok farklı bir yaklaşım getiriyordu.

5 EDEBİ DEĞERİ

Bir başka deyişle yazım kalitesi. Beklenmedik noktalara değinen, karakterin kişiliklerine ve birbirleriyle olan iletişimlerine uyumlu, "bu karakter burada bu söylemek istediğini en vurucu şekilde nasıl ifade eder" diye üzerinde saatlerce düşünüldüğü belli olan, muazzam konuşmalarla doludur KOTOR II. Hem zihin açar hem de benzersiz, estetik, edebi bir keyif verir.

6

DURDUĞU NOKTA

Büyük resme bakacak olursanız KOTOR II'de ilk oyundakine nazaran daha sinsi, daha gizli kapaklı düşmanlara karşı savaşıyorduk ve yaptıklarımızdan nispeten az kişinin haberi vardı. Yani dolayısıyla bu oyun "asıl olay" değildi, KOTOR II'ye ilk oyunun kurduğu dünyayı derinleştiren ve üçüncü oyuna kapı açan bir yapım denebilir. Böyle arada kalmış bir durumdayken bile böylesine etkileyici ve unutulmaz olabilmesi büyük başarı.

7

KREIA

Ustamız, gri Jedi Kreia oyun tarihinin en iyi yazılmış karakterlerinden biri olsa gerek. Göründüğünden çok daha fazlası olduğu ve görmediğimiz taraflarının hoşumuza gitmeyeceği her yerden belli ama onun öğretmenliği olmadan şuradan şuraya gidemeyeceğimiz de aşikâr.



8



YOLDAŞLARIMIZ

Sesi ve konuşma tarzı Darth Vader'a aşırı benzeyen tuhaf android G0-T0, ırkının son kalan temsilcisi Visas Marr, insan canlısı olmayan arızalı adroidimiz HK-47 ve diğerleri... KOTOR II bir RYO'da görüp görebileceğiniz en akılda kalıcı yan karakterlerden bazılarına sahip.

9

YOLDAŞIMIZ OLAMAYABİLENLER

Karakteriniz erkekse Disciple, bayansa Handmaiden, aydınlık taraftaysa Hanharr, karanlık taraftaysa Mira karakterleri sizin için yok demektir ki hepsinin öyküye kattığı özel bir şeyler var.



10

SÜRGÜN

Başta öğretmenimiz Kreia olmak üzere oyundaki çoğu karakter bize Exile, yani Sürgün diye seslenir. Sürgün olma ve Sürgün diye hitap edilme hissi çok tuhaf ve farklıydı; bu kelimeyi oyunda her duyuşunuzun verdiği çok enteresan bir his var.

11

KOTOR'U KOTOR YAPAN HER ŞEY

Menü tasarımları, ses efektleri, karizmatik gemimiz Ebon Hawk ve ilk oyunun kendine has bir hissiyat vermesini sağlayan bütün dokunuşlar...

12

STAR WARS'U STAR WARS YAPAN HER ŞEY

Başında ünlü müziği eşliğinde Star Wars logosu çıkıyor, yazılar akmaya başlıyor ve o an biliyorsunuz ki bu oyun Star Wars'ta sevdiğiniz her şeyi fazlasıyla sunacak. Işın kılıçlarının ve lazer silahlarının sesleri, tuhaf dillerde konuşan uzaylılar, Güç yetenekleri ve çok daha fazlası...

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



HOTEL DUSK & LAST WINDOW [DS]

Bu ay köşemiz için iki oyun ele almak istiyorum arkadaşlar. Zira *Last Window* direkt *Hotel Dusk*'ın devamı ve birebir aynı mekaniklere sahip. Üstelik kalite olarak da kafa kafayalar.

Hotel Dusk: Room 215 ve onun devam oyunu *Last Window: The Secret of Cape West*, artık batmış olan CING firmasının kendi yaratmış olduğu "macera-görsel roman" türünün ürünleri. Her iki oyunda da başkarakter **Kyle Hyde**'in geçmişinin yanı sıra, konakladığı otel ve apartmanın sırları hakkında da ipuçları topluyor ve aslında birbirini tamamlayan bu olaylara dair gerçekleri açığa çıkarıyoruz. Kuşbakışı haritada dolaşıp ipuçları topladığımız kısım oyunun macera tarafını oluştururken, insanlarla konuşup tonla metin okuduğumuz kısım ise görsel roman tarafını oluşturuyor. Bazı ateşli diyaloglarda söyleyeceğimize dikkatli karar vermezsek oyun sonlanabiliyor bu arada.

Her iki oyunu da başarılı kılan kısımları oldukça sağlam yazılmış öykü ve diyalogları, eşsiz noir havası, beni benden alan caz & blues müzikleri, adeta birer sanat harikası olan hareketli kara kalem çizimleri ve en önemlisi de Kyle Hyde karakteri… Samimiyetle söylüyorum ki hayatım boyunca gördüğüm en ince işlenmiş, en inandırıcı, en sempatik video oyunu karakterlerinden birisi Kyle Hyde. Çok isterdim kendisini tekrar *Heavy Rain* tarzı bir oyunda görmek.

Ne var ki her iki oyun da iyi notlar almasına rağmen iyi satış rakamları yakalayamadı. Hatta *Last Window* firmanın kepenkleri indirmeden önceki son oyunu oldu zaten. Eğer noir tadını ve görsel romanları seviyorsanız ne yapın edin bu iki oyunu oynayın derim, en azından Kyle ile tanıştığınıza kesinlikle değecek çünkü. **-Emre**



CING'IN BAHTSIZLIĞI

Cing firmasının yaptığı oyunların büyük kısmı medya ve oyuncular tarafından başarılı bulunsa da garibimin satış rakamlarına bir türlü yansıyamadı. 8 başarılı oyunun ardından 2010'da iflas ettiler.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

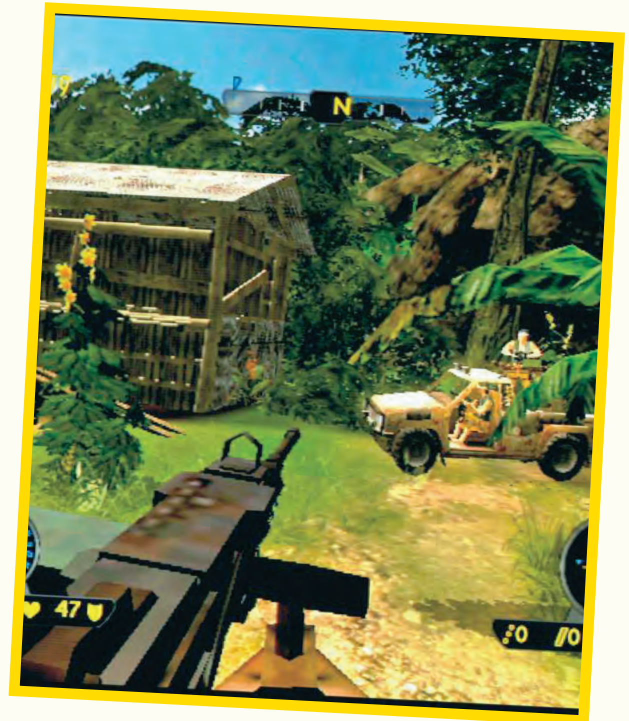
FAR CRY: VENGEANCE [Wii]

Bir Wii sahibi olarak şunu baştan belirtmeliyim ki Wii'de FPS oynamak benim için eşsiz bir keyif. Zira Wiimote ile nişan almak, ateş ederken Wiimote'dan silahın sesinin çıkması ve modeline göre titremesi falan beni inanılmaz havaya sokuyor. Konsolda pek çok FPS'yi de aynı şehvet içinde bitirmişken *Far Cry Vengeance*'ı da benzer hayallerle aldım.

Far Cry Vengeance serinin ilk oyununun yeniden yapımının yeniden yapımı. Tavşanı ilk suyu Xbox için çoktan sıkılmış yani. Keza bu durumu oyun içi videolarının Java cep telefonu çözünürlüğünde (320x160) oyuna aktarılmasından ve bu yüzden HD TV'de oynamanın yarattığı göz erimesinden kolaylıkla anlayabiliyorsunuz. Ha yanlış olmasın, bu konsolun değil, oyunu konsola aktaran Ubisoft'un bu işi yeni başlayan stajyerine yaptırmasından kaynaklanıyor tahminimce. Aynı şekilde grafikler de değil Wii, Gamecube standartlarının bile çok çok altında. Oyunu port mu etmişler yoksa bilerek downgrade'e mi gitmişler anlamak mümkün değil. Az daha uğraşsalar 8-bit olarak da çıkartabilirlermiş yani.

Nişan alma sistemi de fantastik mesela. Wii'de FPS uzmanı biri olarak mermiyi her seferinde en azından adamın gövdesine isabet ettirdiğime eminim ama inatla "vurmadın" diyor oyun. Sonra da konsantrasyonumu kaybedip ıskalıyorum, bu sefer de "aha kafası yarıldı" diyor. Kinder sürpriz gibi. Başarabilirseniz ölme animasyonları da çok şukela. Şaban filmlerinde aniden inme inen dayılar gibi ölüyor adamlar. Bu animasyonların yapımında da en iyi ihtimalle şirketin çaycısı William Dayı devreye girmiştir diye düşünüyorum.

Ama yapım ekibinden en çok tanışmak istediğim kişi kim biliyor musunuz? Tester tabii ki! Keza oyunda adamlar kafasına bomba ya da taş attığınızda zerre tepki vermeden dikilmeye devam ediyorlar. Ve bu kısımları oynayıp "olmuş abi bu oyun, tamamdır" diye onaylayan bir adam çalışıyor şu an o şirkette. Bu işten evine ekmek götürüyor. O maaşla gelip bu ülkede 5 yıldızlı tatil yapıyor. Söyleyin, bu emekçinin eli öpülmez de ne yapılır? **-Emre**



GÜVEN, GÖREV, SEVGİ

[MANHUNT 2]

Daniel Lamb uyandığında kendisini bir akıl hastanesinde bulur. Garip bir şekilde geçmişini ve buraya nasıl geldiğini hatırlayamamaktadır. Tımarhanenin kapıları bir elektrik arızası sonucu açılır ve deliler ortalığı kan gölüne çevirmeye başları. Tam bu anda Daniel'ın odasına bir diğer hasta olan Leo Kasper gelir. Ortamda akli dengesi yerinde gözüken tek kişiler olan bu ikili beraberce hastaneden kaçmayı başarırlar.

İkili kaçtıktan sonra Daniel'ın kayıp geçmişini araştırma işine girişirler. Tabii bu esnada peşlerinde olan pek çok güvenlik görevlisini ve kendisini bu hale getiren The Project'in avcılarını korkunç şekillerde öldürmek zorunda kalırlar. Oldukça kanlı bir araştırmanın ardından nihayet neler olduğunu hatırlar Daniel. The Project isimli bir deneyde borçları yüzünden gönüllü olarak yer almış ve beynine ikinci bir kişilik olarak kusursuz bir katil olan Leo yerleştirilmiştir. Bir işaret sonucu Leo'nun kişiliği devreye girmekte ve hiçbir geçmişi olmadığı için de kusursuz bir ölüm makinesi olarak işlemektedir. Ne var ki beyninde bu iki kişiliği ayıran Pickman Bridge mekanizması henüz kusursuz olmadığı için Daniel sürekli olarak diğer kişiliği olan Leo ile geçişler yaşamaktadır.



Deney aşamasında beynine Leo işlenirken kendisine saatlerce izletilen videonun olduğu odaya gelir Daniel. Ekranda sırasıyla GÜVEN yazar ve bir simge belirir, GÖREV yazar ve ülkesinin bayrağı çıkar, SEVGİ yazar ve güzel bir kadın ekrana gelir. Sonra da simgeler ve kelimeler sürekli olarak yer değiştirir, hatta araya KORKU ve ŞEHVET gibi kelimeler de girer. Fakat her resim ve her kelime ne hikmetse birbirini fevkalade şekilde tamamlayabilmektedir.

Bu kelimeleri bir yerden hatırlar Daniel. Evet, televizyonda izlediği ve ailece pek sevdikleri kovboy dizisinin açılışında da bu kelimeler vardır: GÜVEN, GÖREV ve SEVGİ. Karısını bıçakla delik deşik ettiği gece gelir ekrana. Zavallı kadın kanlar içinde yerde yatarken de TV karşısına geçip bu diziyi izlemiştir sakince.

Fakat asıl soru hangisinin karısını öldürdüğü, hangisinin diziyi izlemiş olduğudur… **-Emre**

MEDYA

FİLM // KİTAP // MÜZİK // ANİME

BAK ŞU KONUŞANA

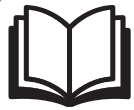
Yönetmen: Amy Heckerling
Oyuncular: Kirstie Alley, John Travolta, Bruce Willis

1990 yılının hafif sıcak bir haziran günü sinemada gördüğümü hatırladığım, sımsıcak ve sevimli bir komediden bahsedeceğim bu ayki "klasikleşmiş" filmler köşemizde. Dizi, film veya kitaplarda rastladığım tüm doğum sahnelerinde en çok filmin "esas bebeği" Mickey'nin "Beni içeri geri itin, geri itin beni!" diye çaresizce bağırmasını anımsarım.

Konu biraz ikinci plandadır ama aklımda kaldığı kadarıyla anlatayım: Kirstie Alley'in canlandırdığı Mollie adlı kadın hamile ve doğum yapmak üzeredir. Alelacele bindiği taksi şoförünün de (John Travolta) yardımlarıyla başrolü kimseye bırakmayacak olan Mickey'i dünyaya getirir. Tam bir tatlı bela olan Mickey'nin doğaüstü bir yeteneği vardır; doğar doğmaz, hatta anne karnındaki halinden beri son derece düzgün bir biçimde konuşup cümleler kurabilmektedir. Orijinal yapımda Bruce Willis'in, ülkemizde Türkçe'ye çevrilirken rahmetli Alev Sezer'in başarılı seslendirmeleri de bebek Mickey'nin şirinliğine katkıda bulunmuştur kesinlikle. Konuştuğu her sahnede izleyici gülmekten kırıp geçiren bebek Mickey, gerçekten konuşuyormuş gibi bakar ve mimikler yapar, duygu ve düşüncelerini tüm sıcakkanlılığıyla anlatmaktan hiç çekinmez.

Gördüğü ilgi ve ulaştığı gişe başarısından sonra Mickey'e kardeşlerin geldiği devam filmleri de çekildi. Gereksiz yollara sapmayan, masumiyet ve şirinliğin başrolde olduğu, ailece izlenebilecek komedi filmlerini özlüyoruz açıkçası. "Bak Şu Konuşana" adıyla bilinen Look Who's Talking de o tür sevimli filmler arasında ilk akla gelenlerden. -Noyan







ÖLÜM KAPISI

Margaret Weis ve Tracy Hickman deyince aklınıza Ejderha Mızrağı geliyor, doğru mudur? Çok severim Ejderha Mızrağı serisini. Külliyatına hâkim olabilmek benim için çok mümkün değil ama bir 15-20 kitabını okumuşumdur sanırım. Ama dostlar, Tanis'ler Raistlin'ler, Palin'ler falan kusuruma bakmasın, bu ikilinin ve belki de fantastik edebiyatın zirvesindeki seri bana kalırsa Ölüm Kapısı'dır.

Temellerini klasik ortaçağ fantezilerinden alan (elfler, cüceler vs.) ama bu temelleri hiç tahmin edemeyeceğiniz şekillerde işleyen bir yedileme Ölüm Kapısı serisi (Death Gate Cycle). Mükemmel bir düzen içinde işleyecek ve birbirlerine enerji, besin vb. sağlayacak şekilde tasarlanan ama aralarındaki bağlantı kopunca içler acısı durumda kalan birbirlerinden çok farklı 4 dünya ve bu dünyaların arasındaki, kendi iradesine sahip, acıması olmayan, sonsuz zorluklarla ve işkencelerle dolu bir labirent... Ve eski düşmanları Sartanlar tarafından bu labirente hapsedilmiş Patrynler.

Bu labirentten ilk kurtulan kişi Xar olmuştur. Aynı zamanda o labirente geri dönerek başkalarını kurtarma gücüne ve cesaretine sahip olabilmiş tek kişi de odur. Xar'ın oğlu olarak gördüğü Haplo, hikâyemizin başkarakteri. Lorduna sadakatle bağlı, Sartanlardan intikam almaya yeminli, duygulardan arınmış, tam bir görev adamı olan Haplo, Ölüm Kapısı'ndan geçecek, diğer dünyalara yol alacak, buralardaki durumu analiz edecek, barışın hüküm sürdüğü yerler varsa buralarda karışıklık çıkaracak, lordu Xar'ın fethine zemin hazırlayacaktır.

Haplo'nun yolculuğuna başlarkenki bu hali aslında Ölüm Kapısı'nın genel hissini güzel tanımlıyor. Bu, bir ekibin maceradan maceraya koştuğu, güneş batınca kamp ateşi etrafında şarkılar söylediği, komik-eğlenceli yan karakterlerin olduğu hikâyelerden değil. Ölüm Kapısı'nda sizi ıssız, hayatta kalmanın imkânsıza yakın olduğu dünyalar; acımasızlaşmış, nefret ve kararlılık dolu karakterler; epik ve kanlı sahneler bekliyor. Weis-Hickman ikilisinin edebi yeteneklerini sonuna kadar kullandığı muhteşem bir anlatım da bu tecrübeyi unutulmaz hale getiriyor.

Fantastik edebiyata yeni başlayacaklara önereceğim bir seri değil Ölüm Kapısı. Ama biraz olsun bu edebiyat türünün içerisindeyseniz mutlaka, kesinlikle, iki eliniz kanda da olsa okumanız gereken bir şaheser. -Ömer







IRON MAIDEN

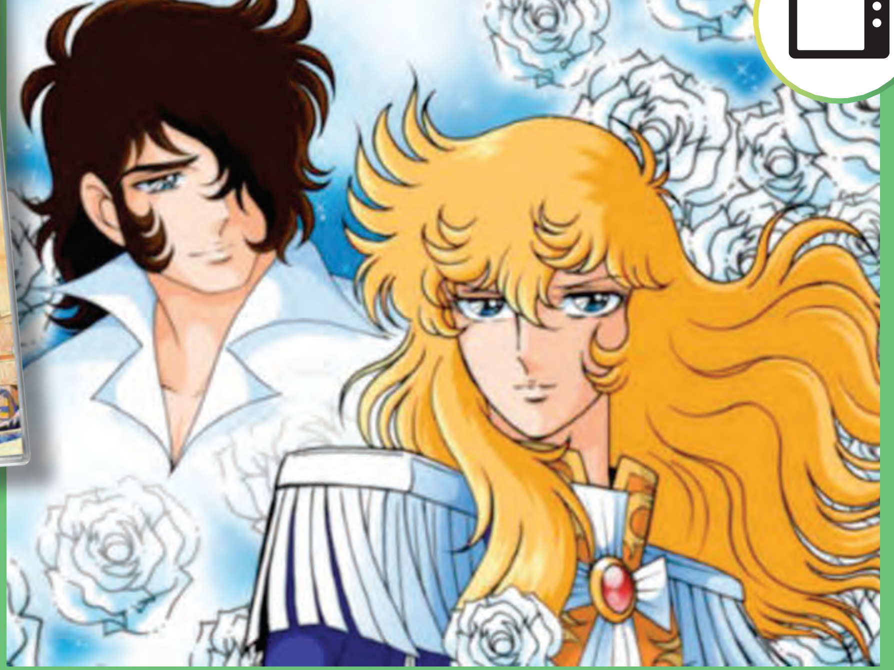
POWERSLAVE

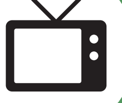
Yıllardan 1984 iken ve ben portakal vitaminliğinden insanlığa yeni yeni terfi ederken yapmış babalar bu albümü. Ama ne yapmak! Yahu ayıp! Bir albüme **Aces High** gibi hayvani bir giriş yapılır mı? Utanmadan üstüne bir de **2 Minutes to Midnight** gibi bir klasik konulmuş. Hayır, insan hayret ediyor doğrusu. Albümdeki 8 parçanın 8'i de efsane olabilir mi? Steve Harris'in basları nasıl o kadar mükemmel? Bruce manyak mı? O **The Duellists'teki** vokeller nedir öyle? **Adrian** ve **Dave'in** sololarına değinmiyorum bile.

Muhtemelen Heavy Metal tarihinin en iyi albümlerinden biridir *Powerslave*, her notasından enerji akar ve sizi de coşturur. Canınız mı sıkıldı? Dinleyin neşeniz yerine gelsin. Çalışırken yavaşladınız mı? Bırakın Maiden sizi uçursun. Tertemiz, her enstrümanın duyulabildiği miksajı, grubun yaratıcılığının doruğundaki tınıları ve katıksız bir Maiden ruhu albümün en öne çıkan yönleri.

Ben ilk kez ortaokulda dinlemiştim, hâlâ da dinliyorum sıkılmadan. Hani evimde plakçalarım olsa düşünmeden alacağım birkaç kayıttan biridir bu albüm. Hatta düşündüm de kasetinin, CD sinin ve itunes'daki dijital halinin yanına da çok yakışırdı plak.

Kapanışı yapan 13 buçuk dakikalık *Rime of the Ancient Mariner* var bir de. Hani nasıl desem, oradaki hikâyeyi yaşatan, hissiyatı ve atmosferi tamı tamına veren az parça vardır. Yani bıraksanız sabaha kadar övebilirim bu albümü, siz en iyisi bir dinleyin, coşun ve Iron Maiden neden Iron Maiden'dır tekrar tekrar şahit olun. **-Eren E.**





ROSE OF VERSAILLES

Köprü altında ucuz akordeonuyla devrim şarkıları söyleyen bir evsiz; sarayda gülüşmeler eşliğinde geçen balolar; halkın içtiği, sudan farkı olmayan çorbalar; doğduğu şehrin nehirlerini özleyen bir prenses; erkek olarak yetiştirilmiş kraliyet muhafızı bir kadın; belki de hiç var olmaması gereken aşklar; sıradan halkı göz ardı eden ve sürekli daha çok zenginleşen soylular; sürekli daha çok fakirleşen, aç kalan, ölen bir halk; sarayın bahçesinde uçuşan beyaz güvercinler; durmadan yükselen bir gerginlik... Ve köprü altında ucuz akordeonuyla devrim şarkıları söyleyen bir evsiz...

Bu, cinsiyet rollerinin net çizgilerle ayrıldığı bir dünyada doğumundan itibaren erkek olarak yetiştirilmiş Lady Oscar'ın hikâyesi. Bu dünyada itibar gören biri haline gelebilmek için kadın tarafını tamamen bir kenara bırakmalı mı? Yoksa zamanı gelince bir soyluyla evlendirilmeye razı mı olmalı? Veya âşık olmaya izni var mı..? Oscar'ın katı duruşunun altında bu tip soruların döndüğünü her daim hissedebilirsiniz ama hayır, Oscar acıma duygunuza hitap edecek bir karakter değil. Bu tip sorular derinlerde bir yerlerde geziniyor. Onun amacı görevini en doğru şekilde yapmak ve kraliyet muhafızlarının lideri olarak Marie Antoinette'i korumak. Ve belki de bu sırada kendi yaşayamadığı kadınsı mutluluğu Marie Antoinette'in yaşamasını izleyerek gülümsemek...

Bu, aynı zamanda bir özgürlük mücadelesinin öyküsü. Bir yanda neredeyse her akşam balolar düzenleyen, güzel yiyecekler yiyen, güzel giyecekler giyen, köşklerde ve saraylarda yaşayan kraliyet ailesi ve soylular; öteki yanda iş bulamayan, parası olmayan, aç veya hasta ailelerine bakamayan, cahil bırakıldığı için ne yapacağını bilemeyen bir halk. Fransız İhtilali'ne doğru giden o dramatik yolu adım adım takip edebilmek insanın içinde tuhaf bir ateş yakıyor...

Geçtiğimiz ay oturup baştan izledim Rose of Versailles'ı ve günümüz anime kültürünü seviyor olmama rağmen Rose of Versailles'ı izlerken ne kadar sık "yapmıyorlar artık böyle anime" dediğimi tahmin bile edemezsiniz. Abartıdan uzak ve son derece inandırıcı karakterleriyle seslendirmeleri, yaratıcı kamera açıları ve sahne tasarımları, aralarda giren estetik, tablo gibi soyut görselleri... Cidden başka bir eserden alamayacağınız bir tadı var bu serinin. Anime seviyor ve günümüzdekilerden çok farklı, sizi kendisine hayran bırakacak güzellikte bir yapım arıyorsanız bu klasiğe kesinlikle şans vermeniz gerek. **-Ömer**



Oyungezer
SAYI: 104 - 2016/06

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Küre Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Deniz Kırca

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 31 Mayıs 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


CYCLONtech